



universität
wien

Magisterarbeit

Titel der Magisterarbeit

Faszination LAN-Partys – Soziale und kommunikative Aspekte des gemeinschaftlichen Computerspielens

Verfasserin

Angelika Hofer Bakk. phil.

angestrebter akademischer Grad

Magistra der Philosophie (Mag. phil.)

Wien, im Juli 2010

Studienkennzahl lt. Studienblatt:

066/841

Studienrichtung lt. Studienblatt:

Publizistik- und Kommunikationswissenschaft

Betreuerin:

PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker

Für Vincent

Eidesstattliche Erklärung

Hiermit erkläre ich an Eides statt, dass ich die vorliegende Arbeit eigenständig und ohne fremde Hilfe verfasst und entsprechend der Richtlinien redlichen wissenschaftlichen Arbeitens der Universität Wien (veröffentlicht im Mitteilungsblatt vom 31.1.2006) sorgfältig überprüft habe.

Ich habe andere als die angegebenen Quellen und Hilfsmittel nicht benutzt sowie die entnommenen Stellen als solche gekennzeichnet. Diese Arbeit wurde nicht bereits in anderen Lehrveranstaltungen von mir oder anderen zur Erlangung eines Leistungsnachweises vorgelegt.

Wien, am 31. Juli 2010

Angelika Hofer

Abstract

Computerspiele sind heutzutage ein wesentlicher Bestandteil der Freizeitbeschäftigung vieler Jugendlicher und junger Erwachsener, fast jeder junge Mensch kommt damit früher oder später in Berührung. Diese große gesellschaftliche Bedeutung macht Computerspiele zu einem erforschenswerten Thema für die Wissenschaft.

In der Jugendkultur entwickelte sich mit dem Aufschwung der Computerspiele auch eine neue Form des gemeinschaftlichen Spielens: die LAN-Party, das gemeinsame Spielen in einem lokalen, selbst erstellten Netzwerk. Die vorliegende Arbeit beschäftigt sich mit dieser Form des Zusammenkommens unter Freunden im kleinen Kreis.

Anhand der forschungsleitenden Fragen dieser Arbeit soll geklärt werden, warum junge Menschen auf private LAN-Partys gehen, welchen Nutzen sie daraus ziehen und wie ihre Kommunikation dort abläuft.

Für die Untersuchung wurden die empirischen Daten mit der Methode des qualitativen Leitfadeninterviews erhoben, die Auswertung erfolgte dann anhand der qualitativen Inhaltsanalyse. Die Forschung wurde dabei von der Spieltheorie, der Theorie der Medienkompetenz und der Theorie des sozialen Kapitals gestützt.

Today computer games are an essential part of leisure activity of many teenagers and young adults, nearly every young person encounters computer games. Because of this importance computer games are an issue to society that is worth to be researched.

A new way of collaborative playing developed in youth culture: the LAN-Party, which is playing together in a local, self-made network. The following paper deals with this form of meeting friends in a small community.

On the basis of the questions, which lead the research, this paper will resolve why young people visit private LAN-Partys and which benefits they get from it and how their communication proceed.

Guideline-Interviews were carried out to collect empirical data for the research. The Evaluation of the data occurred with the method of content analysis. The research was supported of the game theory, the theory of media literacy and the theory of social capital.

Inhaltsverzeichnis

Vorwort	1
1. Einleitung	3
1.1 Aufbau der Arbeit.....	5
2. Computerspiele.....	7
2.1 Kommunikationswissenschaftlicher Bezug	7
2.2 Definition und Abgrenzung des Begriffs Computerspiel.....	9
2.3 Eine kurze Geschichte der Videospiele.....	13
2.4 Warum wir spielen	17
2.4.1 Fritz (2003): <i>Macht und Kontrolle</i>	18
2.4.3 Klug und Schell (2006): <i>5 Thesen zur Motivation Computerspiele zu spielen</i>	21
2.4.3 Befunde aktueller Studien.....	23
2.5 Das Forschungsfeld der Computerspielnutzung	25
3. Theorie.....	28
3.1 Das Spiel	28
3.1.1 Merkmale des Spiels.....	28
3.1.2 Spiel-Erleben	30
3.1.3 Flow und Unterhaltung im Computerspiel.....	31
3.1.4 Spielen im Erwachsenenalter: <i>Das Hobby</i>	32
3.2. Medienkompetenz	33
3.2.1 Annäherung an den Begriff der Medienkompetenz.....	33
3.2.2 Medienkompetenz nach Hillebrand und Lange (<i>Gesellschaftliche Perspektive</i>)....	34
3.2.3 Medienkompetenz nach Dewe und Sander (<i>Individuelle Perspektive</i>)	35
3.2.4 Medienkompetenz nach Pöttinger (<i>Im Rahmen der Persönlichkeitsentfaltung</i>)....	36
3.2.5 Medienkompetenz nach Baacke (<i>Didaktische Perspektive I</i>).....	37
3.2.6 Medienkompetenz nach Theunert (<i>Didaktische Perspektive II</i>).....	39
3.3 Das Soziale Kapital	40
3.4 Das inkorporierte medienkulturelle Kapital	43
4. Forschungsfragen	45
5. Methode: Qualitatives Interview und Inhaltsanalyse	46
5.1 Erhebungsverfahren: das qualitative Interview	46
5.1.1 Die Formen des qualitativen Leitfaden-Interviews	47
5.1.2 Das problemzentrierte Interview.....	48

5.1.3 Konkrete Vorgangsweise	49
5.2 Auswertungsverfahren: die Inhaltsanalyse.....	50
5.2.1 Die Formen der qualitativen Inhaltsanalyse.....	51
5.2.2 Die Formen der quantitativen Inhaltsanalyse.....	52
5.2.3 Qualitative vs. Quantitative Inhaltsanalyse	53
5.2.4 Konkrete Vorgangsweise	54
5.2.5 Das Kategorienschema	55
6. Auswertung der Ergebnisse.....	69
6.1 Auswertung nach Personen	69
6.1.1 Interview Nr. 1.....	69
6.1.2 Interview Nr.2.....	70
6.1.3 Interview Nr.3.....	72
6.1.4 Interview Nr.4.....	73
6.1.5 Interview Nr.5.....	75
6.1.6 Interview Nr.6.....	76
6.1.7 Interview Nr.7.....	78
6.1.8 Interview Nr.8.....	79
6.1.9 Interview Nr.9.....	80
6.2 Auswertung nach Kategorien	82
6.2.1 Spielermotive	82
6.2.2 Spielverhalten heute	85
6.2.3 Spielverhalten früher.....	88
6.2.4 LAN-Party Motivation.....	89
6.2.5. Persönlicher Nutzen	91
6.2.6 Organisation.....	94
6.2.7 LAN-Party & Freunde.....	96
6.2.8 LAN-Party Spiele.....	97
6.2.9 Realweltbezogene Kommunikation	98
6.2.10 Spielbezogene Kommunikation	99
6.2.11 Spielbezogene Metakommunikation	101
6.2.12 Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt	102
6.3 Beantwortung der Forschungsfragen	105
7. Resümee.....	108
7.1 Einordnung in den laufenden Forschungsprozess.....	108

7.2 Bezug zur Theorie	109
7.3 Fazit	110

8. Quellenverzeichnis

- Abbildungsverzeichnis

9. Anhang

9.1 Interviewleitfaden

9.2 Transkripte der neun Interviews

9.3 Transkriptionsregeln

9.4 Auswertungstabellen

- Lebenslauf

Vorwort

Ich war schon in meiner Kindheit und Jugend eine begeisterte Computerspielerin und hätte es nie zu träumen gewagt, dass ich einmal über dieses geliebte Hobby meine Magisterarbeit schreiben werde.

Als Forschende ist es immer gut einen eigenen Bezug zu dem Gebiet zu haben, das man untersucht. Christoph Klimmt, ein renommierter Computerspiel-Forscher, spricht mir dabei mit folgendem Zitat aus der Seele:

„Unbedingt muss man gespielt haben und auch noch spielen, um sinnvoll über Spiele forschen zu können. Wer nicht spielt, besitzt viel zu wenig differenzierte Kategorien der Betrachtung.“

Ich bin genau seiner Meinung. Durch den eigenen Zugang zu Computerspielen, kann man als Forschende sehr gut die Leidenschaft der Spieler, die man im Laufe seines Forschungsprozesses befragt, nachvollziehen und verstehen. Das Leuchten in den Augen des Spielers, der von seinen erfolgreichen Questen¹ bei WOW erzählt oder von einer gelungenen LAN-Party mit Freunden, die Fülle an Geschichten, die jeder Spieler über seine Spielkarriere zu berichten hat, die ersten Spielkonsolen und Computerspiele, die auch heute noch ein Lächeln auf die Gesichter vieler Spieler zaubern, wenn sie daran zurück denken – all das waren und sind Gründe, warum es mir eine solche Freude macht über Computerspiele(r) zu forschen. Deshalb hoffe ich sehr, dass diese Arbeit nicht mein letzter Beitrag zur Computerspielforschung gewesen ist.

An dieser Stelle möchte ich auch den Menschen Dank aussprechen, die mich während dem Schreiben dieser Magisterarbeit tatkräftig unterstützt haben. Als erstes möchte ich Tanja Kiennast erwähnen, die mir mit unzähligen Tipps und Hinweisen weitergeholfen hat, mich während dem langen Schreibprozess immer wieder aufgebaut hat und schließlich eine große Hilfe beim Korrekturlesen war. Weiters möchte ich mich bei Valerie Merl bedanken, die mit mir den letzten Teil des Studiums zusammen durchgestanden hat und mir auch im Masterseminar und beim Schreiben der Arbeit eine gute Hilfe war.

Bei meiner Betreuerin PD Mag. Dr. Gerit Götzenbrucker möchte ich mich an dieser Stelle auch bedanken. Durch ihre Vorlesungen und Seminare wurde mir überhaupt erst bewusst,

¹ Eine Aufgabe innerhalb eines Computerspiels, die gelöst werden muss, um die Spielgeschichte voranzutreiben (z.B. das Lösen eines Rätsels). Quests werden entweder von einzelnen Spielenden oder eine Gruppe (Gilde) gelöst. (<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010)

dass Computerspielen ein Forschungsfeld der Kommunikationswissenschaft ist. Ihr faszinierendes Forschungsseminar über Computerspieler inspirierte mich schließlich zu meinem Thema und war ein sehr guter „Probelauf“ für diese Masterarbeit. Eine große Hilfe waren mir auch ihre Anregungen und Tipps während des Masterseminars und während der Betreuung meiner Arbeit.

Letztendlich möchte ich noch ein großes Dankeschön an alle, die sich als Interviewpartner zur Verfügung gestellt haben, loswerden. Ohne eure Hilfe und Ehrlichkeit bei der Beantwortung der Fragen wäre das alles nicht möglich gewesen.

1. Einleitung

Computerspiele sind aus der heutigen Zeit nicht mehr wegzudenken und für einen Großteil der Jugendlichen und jungen Erwachsenen eine beliebte Freizeitbeschäftigung. Auch an der Tatsache, dass die Computerspielindustrie mittlerweile mehr Umsatz macht als die Filmindustrie, kann man die große Bedeutung von Computerspielen in unserer Gesellschaft erkennen:

„Im vergangenen Jahr wurde weltweit mit Videokonsolen und Spiele-Software ein Rekordumsatz von 49,9 Mrd. US-Dollar (38,40 Mrd. Euro) erwirtschaftet. Videospiele sind auf dem besten Weg, alle anderen Formen der elektronischen Unterhaltung in den Hintergrund zu drängen.

„Filme, Musik und Fernsehen – das sind alles Bereiche des Entertainment-Sektors, die derzeit stagnieren oder sich rückläufig entwickeln. Während das Interesse an nahezu jeder anderen Form der Unterhaltung schwindet, sind Videospiele das einzige Segment, das floriert“, stellt Mike Griffith, Chef des US-Games-Studios Activision, in einem BBC-Bericht fest.

Griffith verweist auf aktuelle Marktforschungszahlen aus den USA. Demnach gingen die Kinokartenverkäufe um sechs Prozent zurück, gleichzeitig brachen auch die Musikverkäufe um zwölf Prozent ein. „Videospiele sind der einzige Bereich, der in diesem Zeitraum um 40 Prozent zulegen konnte“, betonte Griffith. [...]

Auch Österreich kann mit Rekordzahlen aufwarten. 2008 gingen erstmals mehr als fünf Millionen Computer- und Videospiele über die Ladentische. Der Umsatz der österreichischen Computerspiel-Branche stieg fast um ein Viertel auf 278 Mio. Euro.“²

Nicht nur, dass Computerspiele den größten Umsatz machen, sie sind nach Klimmt die Zukunft der Unterhaltung:

„Spielwelten, die individuell zugeschnitten werden können und zahllose Formen und Mechanismen des Vergnügens bieten, sind die Unterhaltungsform der Zukunft“.³

² <http://www.orf.at/090122-34184/index.html>, abgerufen 29.06.10

³ Deterding 2008 auf http://www.bpb.de/themen/SGJ2ZO,0,0,Die_Spielsaison_ist_er%F6ffnet.html#art0, abgerufen 30.06.10

Diese Relevanz für unsere Gesellschaft macht Computerspielen zu einem Thema, das erforscht werden sollte.

Vor allem Spiele mit einem Multiplayermodus, sei es über das Internet oder über LAN⁴-Netzwerke, erfreuen sich besonderer Beliebtheit. Auf den sogenannten LAN-Partys setzen sich Jugendliche und junge Erwachsene mit ihren PCs zusammen und spielen gemeinsam. Das kann sich von einigen Stunden bis zu mehreren Tagen hinziehen.

Spielbar.de, die interaktive Plattform der Bundeszentrale für politische Bildung zum Thema Computerspiele, definiert den Begriff „LAN-Party“ folgendermaßen:

„Die Teilnehmenden einer LAN-Party vernetzen ihre Rechner untereinander, um im Mehrspieler-Modus gegeneinander anzutreten. Nicht selten nutzen Clans die Gelegenheit zum Wettkampf. Das Spektrum der LAN-Partys reicht von privaten Kellerveranstaltungen bis zu großen Hallenevents mit vierstelligen Besucherzahlen. Die Teilnehmenden bringen ihre Rechner in der Regel selbst mit, während die Veranstalter die Netzwerktechnik bereit stellen.“⁵

Doch was macht die Faszination dieser LAN-Partys aus? Geht es vorwiegend ums Spielen oder um ein gemeinschaftliches Beisammen sein? Wie werden solche LAN-Partys organisiert und gestaltet? Welche kommunikativen Prozesse laufen während des Spielens ab?

Diese und viele andere Fragen sollen in dieser Magisterarbeit gestellt und beantwortet werden.

Der Fokus soll dabei auf kleinen, unprofessionellen, privaten LAN-Partys liegen, die unter Freunden veranstaltet werden. Damit steht der private Durchschnitts-Spieler im Mittelpunkt.

Es gibt bereits einige Arbeiten über LAN-Partys, besonders hervorzuheben wären hier etwa die Studien von Hepp und Vogelgesang. Dabei wurden private LANs, große LAN-Partys und LAN Events untersucht, also die LAN-Szene im Ganzen. Dadurch konnten Vergleiche zwischen den verschiedenen Formen von LAN-Treffen und den unterschiedlichen Typen von Spielern angestellt werden.

Auch Jansz und Martens führten eine große Untersuchung zum Thema LAN-Partys durch, Untersuchungsobjekt war hier auch eine große LAN-Party. Sie wollten wissen wer die Besucher eines solche Events sind und aus welchen Gründen sie eine große LAN-Party

⁴ LAN steht für Local Area Network

⁵ <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010

besuchen: „An exploratory survey was undertaken about the appeal of playing video games at a Local Area Network (LAN) event where personal computers are linked in order to play both face-to-face and online. First, we wanted to know who the visitors of a LAN event were, because there is hardly any research available about this class of gamers. Second, we wanted to know why they participated in a LAN event.”⁶

Diese Arbeit soll jedoch von privaten LAN-Partys und ihren sozialen Aspekten, den Gründen der Spieler eine solche zu besuchen und der interpersonalen, privaten, freundschaftlichen Kommunikation unter den Spielern handeln. Weiters soll auch der Nutzen, den die Spieler daraus ziehen untersucht werden.

Um eine private LAN auf die Beine zu stellen müssen verschiedene Ressourcen vorhanden bzw. auftreibbar sein. Man benötigt die technische Ausstattung, das technische Know-how um ein Netzwerk aufzubauen oder um andere computertechnische Probleme beheben zu können und natürlich genügend Freunde bzw. Bekannte um spielen zu können. Diese vier Aspekte – also Sozialität/Soziabilität⁷, Motive, Kommunikation und Nutzen der Spieler – zu untersuchen ist das Ziel der Arbeit.

Da der Forschungsbereich Computerspielen ein relativ junger im Vergleich zu anderen Bereichen ist, gibt es ein breites Spektrum an zu untersuchenden Themen und diese Arbeit soll einen Teil dazu beitragen.

1.1 Aufbau der Arbeit

Das Thema des ersten Kapitels sind Computerspiele. Zuallererst wird die Frage geklärt, ob und warum Computerspiele(n) ein Thema für die Kommunikationswissenschaft sind/ist. Danach folgt eine Bestimmung und Abgrenzung des Begriffs Computerspielen. Um sich dem Thema auch geschichtlich zu nähern, gibt der nächste Abschnitt einen kleinen Überblick über die Geschichte des Computerspiels und die Entwicklung des PCs. Auch die Geburt des Netzwerkspiels, das ein zentrales Thema der Arbeit darstellt, wird kurz erläutert. Weiter geht es mit der Frage: Warum spielen wir (Computerspiele)? Zum einen gibt hier Fritz (2003) eine

⁶ Jansz/Martens 2005, S.333

⁷ Soziabilität ist die Fähigkeit des Menschen, soziale Beziehungen aufzunehmen und zu erhalten. Sozialität ist die Angewiesenheit des Menschen auf soziale Anerkennung bzw. Identitätsbestätigung. (Weiß 1999)

Antwort, zum anderen werden fünf Thesen zu dieser Frage von Vorderer und Bryant (2006) vorgestellt. Danach werden ein paar aktuelle Studien über Computerspielen angeführt. Den Abschluss dieses Kapitels bildet ein Überblick über das Forschungsfeld der Computerspielnutzung von Quandt, Wimmer und Wolling und beantwortet die Frage, in welchem Bereich diese Arbeit anzusiedeln ist.

Im zweiten Kapitel werden die Theorien, die die wissenschaftliche Grundlage dieser Arbeit bilden, behandelt. Dabei geht es um die „Spieltheorie“, einen psychologischen Ansatz, der erklärt warum Menschen überhaupt spielen; verschiedene Ansätze der Medienkompetenz, die die Fragen beantworten wollen: Was machen die Menschen mit den Medien? Wie nutzen sie Medienangebot und Medienwissen? Wie können/sollten sie damit sinnvoll umgehen?; das soziale Kapital von Pierre Bourdieu, das Beziehungen und Beziehungsnetze unter Menschen erklärt und schließlich eine Theorie von Hepp und Vogelgesang, die an Bourdieu und Baacke angelehnt ist, und vom gekonnten Umgang der Jugendlichen mit den neuen Medien handelt, das inkorporierte medienkulturelle Kapital.

Im dritten Kapitel werden die forschungleitenden Fragen dieser Arbeit vorgestellt. Gefragt wurde nach den Gründen eine LAN-Party zu besuchen, dem persönlichen Nutzen und der dort ablaufenden Kommunikation.

Das Erhebungs- und das Auswertungsverfahren sind Inhalt des vierten Kapitels. Hier werden die Erhebungsmethode, das qualitative Interview, und die Auswertungsmethode, die qualitative Inhaltsanalyse, abgehandelt und jeweils die konkrete Vorgehensweise erläutert. Außerdem wird das Kategoriensystem vorgestellt und erklärt. Damit wurden die Daten aus den neun Interviews mit Langzeitcomputerspielern, die gleichzeitig regelmäßige LAN-Party-Besucher sind, verarbeitet.

Eine ausführliche Auswertung der angewandten Kategorien beinhaltet der erste Teil des fünften Kapitels. Im zweiten Teil werden Daten, die nicht von den Kategorien erfasst wurden, in kurzen „Personenportraits“ verarbeitet. Der letzte Teil dieses Kapitels beantwortet schließlich die gestellten Forschungsfragen.

Im sechsten und letzten Kapitel werden Theorien, Studien und Ergebnisse der vorangegangenen Kapitel in einem abschließenden Resümee zusammengefasst.

2. Computerspiele

Bevor man sich dem Thema Computerspiele widmen kann, muss zuerst die Frage geklärt werden: Was hat Computerspielen mit Kommunikationswissenschaft zu tun?

2.1 Kommunikationswissenschaftlicher Bezug

Jens Wolling, Thorsten Quandt und Jeffrey Wimmer haben sich zu diesem Thema Gedanken gemacht. Im Folgenden gehen sie von Webers grundlegender Definition von Kommunikation aus, dass jede Form des sozialen Handelns, welches vom Handelnden mittels Symbolen sinnhaft auf das Verhalten anderer bezogen wird und sich an diesem Verhalten orientiert. Auf dieser Grundlage gibt es drei Fragen zu beantworten:

1. Wer kommuniziert mit den Spielern?
2. Handeln die Computerspieler mittels Symbolen und um welche Symbole handelt es sich?
3. Mit wem kommunizieren die Nutzer eines Computerspiels?

Ad 1. Bei Computerspielen kommunizieren wenige Kommunikatoren mit vielen Empfängern, somit handelt es sich um massenmediale Angebote. Die Produzenten von Computerspielen stellen bei der Entwicklung des Angebots mit Hilfe von insbesondere graphischen Symbolen Bedeutung her, wie die Produzenten eines Kinofilms. Dabei beziehen sie sich bei der Entwicklung des Spiels auf den angestrebten und zu erwartenden Umgang der Spieler mit dem Medienangebot.

Ad 2. Die Bedeutungen werden von den Entwicklern durch den Zeichengebrauch in die Kommunikationsangebote eingeschrieben. Diese Bedeutungen werden von den Nutzern eines Spiels interpretiert und sie reagieren darauf im Spiel indem sie selbst neue Symbole generieren. Die wesentlich häufigere Variante ist aber, dass sie aus einer Palette der vom Spielentwickler angebotenen Zeichen die aus ihrer Sicht geeigneten auswählen. Genau wie die Macher von Filmen oder anderen massenmedialen Angeboten erfahren die Spielentwickler (= Kommunikatoren) häufig wenig über diese kommunikativen Handlungen und Reaktionen der Spieler. Der Rückkanal zum Spielentwickler ist besonders bei

Computerspielen im Singleplayermodus schwach ausgeprägt. Nur über das Kaufverhalten, das jedoch ein häufig ambivalenter Indikator ist, erfahren die Spielentwickler etwas über die Spieler. Umgekehrt haben die Spieler nur eingeschränkte Reaktionsmöglichkeiten wie z.B. Briefe oder Emails an den Hersteller.

Wesentlich größer ist das Potenzial des Rückkanals bei einem Online-Computerspiel. Für die Kommunikatoren sind hier Nutzhandlungen wie Nutzungsdauer und Nutzungsaktivitäten beobachtbar und interpretierbar. Die Formen des Feedbacks sind einfacher und können ohne Medienbruch vollzogen werden z.B. Chat und Emails. Die Handlungsweisen von Machern und Nutzern entsprechen somit zweifellos denen, die auch bei traditionellen Massenmedien beobachtbar sind.

Ad 3. Ähnlich wie die Nutzer eines ‚traditionellen‘ Massenmediums kommunizieren auch die Computerspieler. Zudem handelt es sich bei einem Computerspiel um ein Medium der interpersonalen Kommunikation, wenn es von mehreren Spielern genutzt wird, dazu ist nicht einmal ein Multiplayermodus nötig. Dies lässt am Beispiel von einem rundenbasierten Strategiespiel verdeutlichen: Spieler A vollzieht mit Hilfe der im Spiel vorhandenen Symbole z.B. Text oder Figuren eine Spielhandlung, diese Handlung bezieht sich auf das vorherige und/oder zu erwartende Handeln des Gegenspielers B. Dieser wird sich anschließend auch mit Hilfe der Symbole auf die von Spieler A gesetzten Handlungen beziehen und handelt damit erneut kommunikativ. Darüber hinaus werden von vielen Onlinespielen verschiedene Möglichkeiten unmittelbarer sprachbasierter Kommunikation angeboten, eben Chat oder VoIP (Voice over IP). Damit wird das Computerspiel sogar zu einem multimedialen, vielkanaligen Medienangebot der interpersonalen Kommunikation.

Zusammengefasst: Wenn man Computerspiele als Massenmedien betrachtet, kommunizieren die Spieler mit den Anbietern und wenn man Computerspiele als Individualmedien betrachtet kommunizieren die Spieler miteinander. Sie kommunizieren dabei über Symbole wie Schriftzeichen, Ikons, Bilder und Emoticons, außerdem über Töne oder gesprochene Sprache. Somit handelt es sich bei Produktion, Verbreitung und Nutzung von Computerspielen um Kommunikationsprozesse. Die kommunikativen Aktivitäten der Spieleanbieter erfolgen auch oft in der Öffentlichkeit, ein Beispiel dafür wäre die öffentliche Debatte über Killerspiele.

Computerspielnetzwerke sind eine spezifische Form von öffentlichem Raum, ein Teil der Nutzung findet hier statt, ein weiterer Punkt der für die eindeutige Zugehörigkeit des

Computerspiels zur Kommunikationswissenschaft spricht⁸, denn im Zentrum des Faches steht nach eigenem Verständnis die indirekte, durch massenmedienvermittelte öffentliche Kommunikation. Zudem gibt es in der DGpuK mittlerweile eine Fachgruppe für computervermittelte Kommunikation.⁹

Da nun die Zugehörigkeit zum Fach geklärt ist, geht es im nächsten Unterkapitel mit der Definition und der Abgrenzung des Begriffs Computerspiel weiter.

2.2 Definition und Abgrenzung des Begriffs Computerspiel

Carsten Wunsch und Bastian Jenderek haben sich mit der Definition von Computerspielen und deren Merkmalen beschäftigt. Computerspielen ist im Normalfall eine freie, innerhalb eines eigenen Realitätsrahmens intrinsisch motivierte zweckfreie Handlung, es weist also die gleichen Merkmale wie das Spielen an sich auf (Vgl. dazu Kap. 3.1). Der Einsatz des Computers bzw. einer entsprechenden technischen Einrichtung (z.B. Spielkonsole) kommt hier allerdings als spezifisches Merkmal hinzu. Dadurch bekommt das Spiel in Form des Computerspiels eine spezifische Prägung. Diese Prägung ist durch folgende zwei Punkte determiniert:

1. durch die Art der Spielplattform (Computer, Konsole, tragbare Konsole, Handy etc.) werden die technischen Grenzen gesetzt,
2. durch die Art des Spiels, also dessen Genre (z.B. Ego-Shooter, Wirtschaftssimulation etc.) wird das Spielangebot innerhalb dieser technischen Grenzen gestaltet.¹⁰

Diese Überlegungen führen Wunsch und Jenderek zu folgender Definition:

„Ein Computerspiel im Allgemeinen wollen wir als Spiel definieren, bei dem der Spielende durch technisch vermittelte Simulationen und Regelüberwachung („Spilleitung“) eine

⁸ Vgl. Wolling/Quandt/Wimmer 2009, S.14 ff

⁹ Vgl. <http://www.dgpuk.de/index.cfm?id=3376>, abgerufen 07.07.2010

¹⁰ Vgl. Wunsch/Jenderek 2009 in: Wolling/Quandt/Wimmer 2009, S.47

„Stimulation“ erfährt und die Kommunikation innerhalb der Simulation, also die Interaktion mit dem Spielenden und die Spielpartnern, ebenfalls technisch erfolgt.“¹¹

Ad Simulation: Durch den Computer wird die Spielwelt erzeugt und symbolisch abgebildet, vor allem aber berücksichtigt und überwacht er oder viel mehr die Software die Regeln des Spiels bzw. der Spielrealität. Die Regelmitteilung wird auch vom Computer in Form eines Tutorials oder einer Kontexthilfe übernommen. In Computerspielen sind Regeländerungen nur in sehr engen Grenzen oder gar nicht möglich, im Gegensatz zu anderen Formen des Spiels, da das Regelwerk im Allgemeinen fest in die Software einprogrammiert ist.

Ad Stimulation: Die Technologie des Computers ermöglicht eine aufwendige, realistische und detailgetreue Abbildung der Simulation. Dabei wird der Realitätsrahmen des Spiels dem Spieler auditiv, optisch oder sogar haptisch, also auf mehreren Sinneskanälen vermittelt. Man kann von einer besonderen Qualität der Computerspiele sprechen, einer Stimulation im Sinne des Spielers, da dem Spieler weit mehr und detailliertere Informationen geboten werden, als nötig wäre für die Kommunikation des Regelwerks und für die Kommunikation zwischen den Spielern und den Spielfiguren.

Ad Kommunikation: Durch den Computer können Spieler miteinander kommunizieren (z.B. per Chat). Außerdem kann der Spieler durch ihn mit den Spielfiguren (gesteuert von anderen Spielern oder vom Computer) und der Spielwelt kommunizieren und interagieren, meistens durch einen elektronischen Spielvertreter (Avatar). Der Computer hat die Fähigkeit Mitspieler durch die Simulation ihrer elektronischen Stellvertreter zu ersetzen, diese treten als gleichberechtigte Mitspieler auf. Das Merkmal der Interaktivität von Computerspielen kommt vor allem bei einer weiteren Form der Kommunikation zum Tragen: der Austausch von Informationen über die Spielrealität. Der Spieler erhält Informationen über die Spielrealität vom Computer und kann diese dadurch steuern und verändern.¹²

Der Multimedia-Designer David Loder liefert eine gute Abgrenzung des Begriffs Computerspiel vom Begriff Videospiel:

¹¹ Wünsch/Jenderek 2009 in: Wolling/Quandt/Wimmer 2009, S.47

¹² Vgl. Wünsch/Jenderek 2009 in: Quandt/Wimmer/Wolling 2009, S.47 ff

„Die zahlenmäßig größte Gruppe ist noch die Gattung der Computerspiele: Unter dem Begriff Computerspiele werden alle Spiele zusammengefasst, die an einem Homecomputer (beispielsweise ‚Apple II (June 1977), Atari 400/800 (1979), Commodore 64 (September 1982), Apple Macintosh (1984), Commodore Amiga (June 1985), Atari ST (1985)‘) oder PC gestartet und gespielt werden. Diese Gattung erlebte in den 80er Jahren durch die Entwicklung der Commodore-Systeme einen rasanten Popularitätsanstieg.

Auf dem zweiten Platz – aber mit immensen Wachstumszahlen – liegen die Videospiele: Der Terminus ‚Videospiele‘ umfasst jene Produkte, die für Konsolen (wie beispielsweise die Sony PlayStation 2, den Nintendo GameCube oder die Microsoft Xbox) entwickelt werden. Die einfache Konfiguration und eine unkomplizierte Handhabung ist der deutlichste Vorteil der Konsolen, die trotz der verhältnismäßig teuren Spiel-Datenträger (Cartridges oder auch DVD-Formate) wieder an Bedeutung gewinnen.“¹³

Die Definition und Abgrenzung des Begriffs Computerspiel führt weiter zu der Frage nach den Kriterien, die ein gutes Computerspiel ausmachen. Einer der ersten Designer von interaktiven Medien, Nicholas Iuppa, kann hier eine Antwort geben.

Nach Iuppa gibt es sieben Schlüsselkriterien, die ein attraktives Computerspiel ausmachen:

1. Environment
2. Playability
3. Quantity/Quality of Interactions
4. Interface Design
5. Levels of Play
6. Replayability
7. Character growth and Development

Ad 1. Die Umgebung gibt eine Definition der Welt, die dem Charakter zur Verfügung steht. Dieses Umfeld ist durch Originalität und interessante Anreize kohärent und soll glaubhaft durchgehend bleiben.

Ad 2. In welcher Art und Weise der Spieler innerhalb des Spieles agiert, definiert die Playability (= Spielbarkeit).

¹³ Vgl. Loder 2005 auf http://www.lodernet.com/dl_computerspiele_01.html#, abgerufen 04.07.2010

Ad 3. Die Möglichkeit zur Interaktion ist bei einem Spiel besonders wichtig. Durch die Interaktion werden die Beeinflussbarkeit der einzelnen Spielelemente und ihre Reaktionen auf die Handlungen des Spielers bestimmt. Das, was der Spieler damit auslöst muss sichtbar und innerhalb der Umgebung glaubhaft sein. In diesem Sinne müssen Quantität und Qualität in ausreichendem Maße vorhanden sein.

Ad 4. Alle Möglichkeiten, die der Spieler hat um in die Umgebung einzugreifen deckt das Interface Design (= Schnittstellendesign) ab. Je einfacher und intuitiver dieser Mechanismus ist umso schneller kann ein Spieler sich darauf einstellen.

Ad 5. Beim Spielen eines Computerspiels steigen die Fähigkeiten des Spielers zusammen mit dem Schwierigkeitsgrad an. Mit Levels of Play ist die Lernkurve dieses Vorgangs gemeint.

Ad 6. Wenn man ein Spiel öfter als einmal durchspielen kann und dabei dennoch neue und abwechslungsreiche Lösungswege findet, dann ist die Replayability, die Wiederspielbarkeit, gegeben.

Ad 7 Die Charakterentwicklung ist ein essenzieller Aspekt und muss für den Spieler transparent und sichtbar sein. Mit Charakterentwicklung ist der Prozess des Erfahrungsgewinnes gemeint, bei dem eine Spielfigur Profil und Facetten während des Spiels dazu gewinnt. Wie sich die Figur dabei entwickelt, hängt von den Aktionen und Handlungen des Spielers ab.¹⁴

Durch diese sieben Kriterien wird ein Computerspiel zu einem überzeugenden interaktiven Medium.

Nachdem nun geklärt ist was Computerspiele überhaupt sind wird im nächsten Abschnitt ein Blick auf Geschichte der Entwicklung des Computerspiels geworfen.

¹⁴ Vgl. Iuppa 2001, S.37

2.3 Eine kurze Geschichte der Videospiele¹⁵

Das allseits bekannte „Tennis for Two“ ging 1958 als erstes „Computerspiel“ in die Geschichte ein. Der Wissenschaftler William Higinbotham konstruierte es aus einem Oszilloskop und einigen Schaltkreisen für den Tag der offenen Tür des Grundlagenforschungszentrums „Brookhaven National Laboratory“. Es war aber nur ein Ausstellungsstück, der „Computer“ spielte gegen sich selbst. Deshalb stellt sich hier die Frage ob man es als erstes Computerspiel der Geschichte bezeichnen kann.

Das Weltraumkampfspiel „Spacewar!“ aus dem Jahr 1962 wird dieser Bezeichnung schon eher gerecht. Stephen Russell programmierte es mit einigen Mitstudenten vom „Tech Model Railroad Club“ des „Massachusetts Institute of Technology“ für den Großrechner PDP-1.

1967 baute der Ingenieur Ralph Bear für das Rüstungsunternehmen Sanders einen Prototyp des „TV Gaming Display“. So konnte zum ersten Mal überhaupt Tischtennis auf einem Fernsehbildschirm gespielt werden.

Der erste münzbetriebene Videospieleautomat „Computer Space“ wurde 1971 von Nolan Bushnell entworfen und gebaut. Davon wurden 1500 Stück hergestellt. Im selben Jahr wurde das erste textbasierte Lernspiel „Oregon Trail“ über die Besiedelung des amerikanischen Westens von dem Geschichtslehrer Don Rawitsch am Carleton College in Minnesota entwickelt.

Außerdem brachte Intel in diesem Jahr den ersten digitalen Mikroprozessor „Intel 4004“ auf den Markt. Fast alle folgenden Spielkonsolen beruhen auf dieser digitalen Technik.

1972 ist das Jahr der Gründung des ersten Videospieleherstellers „Atari“. Mit nur 500 Dollar Startkapital wollen Nolan Bushnell und Ted Dabney in Santa Clara Videospiele herstellen. Das erste Atari-Spiel „Pong“ von Al Alcorn verkauft sich für gut für 1200 Dollar pro Stück. Auch die erste Heimkonsole „Odyssey“ von Magnavox kam in diesem Jahr auf den Markt und wurde in den USA 100.000 Mal verkauft.

¹⁵ Da die Entwicklung von Computer- und Konsolenspielen sehr eng mit einander verbunden ist, werden in der folgenden Chronik beide Arten von Videospielen Thema sein.

Die Idee von überlappenden Fenstern für das Interface des Computers griffen erstmals 1973 Forscher des Xerox PARC auf.

Eine Tochterfirma von Atari, Kee Games, veröffentlichte 1974 „Tank“, den ersten Videospielautomaten mit Grafik-Rom, ein Speichertyp, der eine detailliertere Darstellung ermöglicht.

1975 gründeten Bill Gates und Paul Allen Microsoft. Ein Jahr später wurde „Apple Computer“ von Steve Wozniak, Steve Jobs und Ron Wayne gegründet. Für 666,66 Dollar konnte man ihr erstes Produkt den erfolgreichen Apple-I-Heimcomputer erwerben. Im selben Jahr kam die erste programmierbare Heimkonsole mit austauschbaren Steckkarten „Channel F“ der Firma Fairchild auf den Markt. 1977 wurde der erste Heimcomputer Apple II verkauft, zwei Gamepads waren hier Standard bei der Ausstattung.

Das erste Onlinespiel MUD (= Multi-User-Dungeon)¹⁶, ein Textabenteuer für mehrere Spieler, wurde 1978 von dem Studenten Roy Trubshaw an der Universität Essex entwickelt und von Richard Bartle weiterentwickelt.

Das erfolgreiche Rollenspiel Ultima wurde 1979 von Richard Garriott für den Apple II programmiert. Bis 1999 schrieb Garriott neun Teile der Ultima-Rollenspielserie.

1980 war das Geburtsjahr des erfolgreichsten Spiels aller Zeiten: „Pac-Man“. Der Videospielhersteller Namco nahm mit Pac-Man über 100 Milliarden Dollar ein. In diesem Jahr entwarf auch Shigeru Miyamoto sein erstes Spiel für Nintendo – „Donkey Kong“. In diesem Spiel hatte die weltbekannte Spielfigur Mario seinen ersten Auftritt.

IBM bringt 1981 eine neue Heimcomputerreihe mit dem Intel-8088-Mikroprozessor auf den Markt, der PC war geboren.

¹⁶ Bezeichnung für Online-Rollenspiele, an denen eine Vielzahl von Spielenden mitwirken können. MUDs sind in der Regel vollständig textbasiert, für Spiele mit grafischen Darstellungen ist die Bezeichnung MMORPG gebräuchlicher. ((<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010)

Nintendos Konsole „Famicom“ erschien 1985 als Nintendo Entertainment System (NES) in den USA und in Europa. Das Gerät wurde an den Fernseher angeschlossen und konnte 52 Farben, davon 16 gleichzeitig, darstellen.

1986 veröffentlichte Nintendo in Japan „The Legend of Zelda“ von Shigeru Miyamoto. Durch Elemente des Rollenspiels und Adventure angereichert wurde die Geschichte von Zelda eine der erfolgreichsten Spielreihen in der Videospiegelgeschichte.

Die erste Handheld-Konsole von Nintendo, der „Game Boy“, kam 1990 zusammen mit dem Spiel Tetris auf den Markt. Der Game Boy wurde zu einer der am längsten bestehenden Spielplattformen und Tetris zu einem der meistgespielten Spiele überhaupt.

1993 brachte Id Software das grafisch eindrucksvolle Actionspiel „Doom“ mit einer innovativen Vermarktungsstrategie auf den Markt: Die erste Mission konnte kostenlos im Internet heruntergeladen werden, erst für die weiteren musste gezahlt werden. Das Spiel wurde schätzungsweise 15 Millionen Mal im Internet heruntergeladen.

Ein Jahr später erschien Sonys erfolgreiche „Playstation“, die erste Konsole, die ein CD-ROM-Laufwerk besaß.

In diesem Jahr feierte auch die E3, „die Electronic Entertainment Expo“, in Los Angeles ihr Debüt. Sie ist heute die größte internationale Messe der Computer- und Videospiegelindustrie.

1996 setzte Nintendos Konsole „Nintendo 64“ neue Maßstäbe in der Grafikqualität

Mit dem Onlinerollenspiel „Ultima Online“ in den USA fiel 1997 der Startschuss für das neue Genre des Massively Multiplayer Only Role-Playing Games (MMORPG)¹⁷.

¹⁷ Ein über das Internet verfügbares Rollenspiel, bei dem tausende Spielende eine sich verändernde Online-Spielwelt nutzen. Bekannte Beispiele sind die Spiele „Everquest“ und „World of Warcraft“. Typisch ist die Organisation der Spielenden in Gilden, innerhalb derer die Spielaufgaben (Quests) gemeinsam gelöst werden. Voraussetzung für das Spielen ist die Einrichtung eines Accounts. Zudem sind Nutzungsgebühren, die in der Regel monatlich entrichtet werden, keine Seltenheit. (<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010)

In den Jahren 2000 bis 2001 erschien die nächste Generation der Konsolen: Die Playstation 2 von Sony, der Gamecube von Nintendo und die Xbox von Microsoft.¹⁸

Seit der Jahrtausendwende bringen die drei größten Konsolenhersteller Sony, Nintendo und Microsoft im drei bis fünf Jahresrhythmus eine neue Konsolengeneration auf den Markt.

Im Jahr 2004 brachte Blizzard das bisher erfolgreichste MMORPG auf den Markt: World of Warcraft (WOW).

Mit dem Beginn der Erfolgsgeschichte von WOW endet dieser kurze Überblick über die Geschichte der Videospiele. Der Überblick ist nur bruchstückhaft, es gäbe hier noch viel mehr zu erzählen, das würde jedoch den Rahmen dieser Arbeit sprengen.

2.3.1 Die Geburt des Netzwerkspiels

Das 1993 erschienene Spiel „Doom“ ebnete wie kein anderes Spiel den Weg hin zu gemeinsamen Spielen im Netzwerk. Doom war zwar nicht das erste Spiel in dem das gemeinsame Spielen möglich war, aber dadurch, dass es in dieser Hinsicht sehr benutzerfreundlich angelegt war, eignete es sich besonders für das gemeinsame Bestreiten eines Spiels. Bis zu vier Spieler konnten gegeneinander antreten und in einem gemeinsamen Wettstreit um den Sieg kämpfen. Dabei gab es verschiedene Modi, die beliebtesten waren „Cooperative“, also die Spieler gemeinsam gegen die Monster, und „Deathmatch“, hier spielt jeder gegen jeden. Somit ist Doom nicht nur wegen seiner beeindruckenden Grafik absolut erwähnenswert, sondern vielmehr in seiner Eigenschaft als Wegbereiter des Netzwerkspiels.

Aber auch der Multiplayer-Boom Ende der 90er Jahre trug einen Großteil dazu bei, das gemeinsame Spielen so beliebt zu machen. Das neue Konzept des Massively Multiplayer Only Role-Playing Game (MMORPG) ermöglichte es, dass Tausende Spieler weltweit gleichzeitig zusammen spielen konnten. Durch den Online-Modus hat ein Spieler die Möglichkeit gegen andere, nicht-lokal-ansässige menschliche Spieler zu spielen, was in den bisherigen Netzwerken unmöglich war, weil man auf die nähere Umgebung beschränkt war und seine Mitspieler lokal versammeln musste. Mit dem Online-Spielen ging die Entwicklung der team-internen Koordination mittels Sprache über Voice-Programm und Head-Set einher

¹⁸ Vgl. Lischka 2002 S.149-157

und ist heute aus diesem Umfeld nicht mehr wegzudenken. Auch in der LAN-Szene und auf LAN-Partys wird diese Form dieser Kommunikation häufig genutzt.

Mit Doom und den MMORPGs begann die Ära des sozial-vernetzten Spielens. Dieser Trend verlagerte sich mit den LAN-Partys, wo sich gleich gesinnte Spieler treffen und gemeinsam in Teams miteinander spielen, vom Cyberspace in die wirkliche Welt.¹⁹

2.4 Warum wir spielen

„Es gehört zum Wesen jedes Spiels, eigene Gesetze zu etablieren und so eine autonome Spielwelt zu schaffen. Wenn man die Ursprünge und Wandlungen bestimmter Grundformen dieser Gesetze nachzeichnen will, muss man Spiele aufgrund dieser Eigenschaft zuerst als Spiele begriffen und analysiert haben. Versuche, sie als Literatur, Film oder irgendeine andere etablierte Form zu beschreiben, können nur als Trivialisierung oder Apologie enden. Bei solchem Vorgehen bieten und sind Spiele dann entweder weniger oder weit mehr als andere Formen kultureller Produktion – doch über die Spiele selbst sagen diese Analysen meist wenig. Denn zunächst sind Spiele, vor allem Computerspiele, einfach anders.“²⁰

Computerspiele sind anders, Lischka bringt es auf den Punkt. Sie sind eine ganz besondere Form der Unterhaltung. Man kann in phantastischen Spielwelten abtauchen, ist dabei aktiv und bestimmt das Geschehen auf dem Bildschirm – ganz anders als beim Fernsehen oder beim Lesen.

Die Erfolgsgeschichte der Computerspiele begann 1958, als der Wissenschaftler William Higinbotham am Tag der offenen Tür des Grundlagenforschungszentrums „Brookhaven National Laboratory“ das Spiel „Tennis for Two“ auf einem Oszilloskop präsentierte. Seitdem haben Computerspiele eine enorme Entwicklung durchgemacht und wurden vom faszinierenden Ausstellungsstück zur wichtigsten Freizeitbeschäftigung der heutigen jungen Generation.

Dieser Erfolg wirft die Frage auf: Warum spielt man Computerspiele?

¹⁹ Vgl. Loder 2005 auf http://www.lodernet.com/dl_computerspiele_01.html#, abgerufen 04.07.2010

²⁰ Lischka 2005 auf http://www.bpb.de/themen/ICWW6R,0,0,Junge_Technik_mit_alter_Tradition.html, abgerufen 30.06.10

2.4.1 Fritz (2003): Macht und Kontrolle

Actionspiele, Sportspiele, Strategiespiele – in allen wettbewerbsorientierten Spielen geht es darum zu gewinnen und somit vor allem um Macht und Ohnmacht. Die Macht den Gegner zu besiegen oder Ohnmacht, die man fühlt wenn man ihm unterlegen und ausgeliefert ist.

Bedeutsam ist diese Macht auch für die eigenen Fähigkeiten: Kann man seine Kräfte so bündeln, dass man damit etwas „machen“ kann?

Im Spiel ringt man mit einem Gegner, der alle seine Macht einsetzt um zu gewinnen. Dabei sind Spielhandlungen Versuche, auf die Machtbalance einzuwirken und sie zu seinen Gunsten zu verändern. Vor Beginn des Spiels steht noch nicht fest, wer gewinnen und sich als der Machtvollere erweisen wird. Das macht den Reiz und die Spannung des Spiels aus.

Alle menschlichen Beziehungen zu anderen Menschen, Gegenständen oder zur Natur, werden vom Aspekt der Macht bestimmt. Letztendlich hängt das Überleben des einzelnen Menschen und der ganzen Menschheit davon ab, ob die eigene Macht ausreicht um sich ein Verbleiben auf dieser Welt zu sichern. Der Aspekt des „Spiel des Lebens“ wird im wettbewerbsorientierten Spiel entfaltet und inszeniert. Computerspiele bieten vielfältige Spielräume, in denen man sich auf unterschiedlichen Ebenen und zu unterschiedlichen Themen Macht entwickeln muss um sich gegenüber gegnerischer Macht zu behaupten.²¹

Nach Fritz sind Spielkontrolle und damit Spielerfolge zwei der wichtigsten Spielmotive. Wenn man den Spielanforderungen genügt, das Spiel versteht, Spielfigur angemessen führt, um die Spielaufgabe zu lösen und ins nächste Level zu kommen steigt der Spielspaß beträchtlich. Denn damit hat man Kontrolle über das Spiel und gleichzeitig Erfolg. Gleichzeitig führt der Verlust der Kontrolle über das Spiel zu Frust und führt häufig dazu das Spiel nach einiger Zeit zu beenden.

Damit verbunden sind auch Gefühle der Kompetenz, der Leistungssteigerung und der darauf bezogenen Gratifikationen, diese sorgen auch für Spielspaß.

Diese Gefühle halten aber nicht lange an und verblassen sehr schnell, sie bedürfen daher der Bestätigung durch neue Erfolge in weiteren Spielen. Damit wird das Interesse am

²¹ Vgl. Fritz 2003, S.10 ff

Computerspiel aufrecht erhalten, ob man im letzten Spiel erfolgreich war oder nicht spielt dabei keine Rolle.²²

Wie wir Macht und Kontrolle im Spiel erlangen

Der Spieler muss zahlreiche Fähigkeiten entwickeln und diese angemessen gebrauchen um mit dem Spiel zurechtzukommen. In der virtuellen Welt ist man faktisch weder vorhanden noch kann man nach den Maßstäben der realen Welt handeln, trotzdem kann man sich handelnd und wahrnehmend in dieser Welt aufhalten. Viele Spiele erzeugen das Gefühl mittendrin zu sein, Macht, Kontrolle und Herrschaft kann man dennoch nur mittelbar ausüben über elektronische Stellvertreter, zum Beispiel Spielfiguren, die man marionettenhaft lenken kann. Im Spiel hängen Macht, Kontrolle und Herrschaft von der eigenen Lenkungscompetenz ab. Diese Fähigkeit zeigt sich in vier miteinander verwobenen Funktionskreisen, die als „Gelenkstück“ zwischen den Anforderungen des Spiels und den Fähigkeiten des Spielers fungieren.

Die vier Funktionskreise sind

1. die sensumotorische Synchronisierung,
2. die Bedeutungsübertragung
3. die Regelkompetenz und
4. der Selbstbezug

Ad 1. Die sensumotorische Synchronisierung (= pragmatischer Funktionskreis) besteht darin, dass der Spieler eigene Bewegungsmuster und Wahrnehmungsformen über einen Joystick oder eine Maus auf die programmgesteuerten Bewegungs- und Handlungsmöglichkeiten der Figur abstimmen muss. Die Bildsequenzen, die auf dem Bildschirm ablaufen müssen zunächst unter dem Gesichtspunkt zielorientierter Angemessenheit wahrgenommen werden. Die Basis der sensumotorischen Synchronisierung ist dieser Fluss permanenter Bilder als Rückmeldung, d.h. was man mit den Bewegungen der Maus auf dem Bildschirm bewirkt, sieht man sofort und lernt sehr schnell angemessene Handlungen und Bewegungen auszuführen. Das ermöglicht dem Spieler die Teilhabe an der virtuellen Welt.

²² Vgl. Fritz 2003, S.15 ff

Ad 2. Die Bildelemente vermitteln einen mehr oder weniger bestimmten Inhalt, den der Spieler in seiner Wahrnehmung im Sinne der von den Spieldesignern gemeinten Bedeutungsinhalte rekonstruiert. Durch die Bedeutungsübertragung (= semantischer Funktionskreis) verbinden sich kulturelle Erfahrungen, moralische Bewertungen und dadurch bedingte Gefühle mit dem Spiel. So entstehen die Einstellungen der Spieler zu den verschiedenen Spielen. Der Spieler belebt seinen elektronischen Stellvertreter durch die Bedeutung, die er ihm in Bezug auf seinen kulturellen Hintergrund gibt. Die Spielfigur wird im Hinblick auf kulturelle Muster vom Spieler gedeutet und wird dadurch als andere Rolle für ihn bedeutsam.²³

Ad 3. Die Regekompetenz (= syntaktischer Funktionskreis) schafft die regelorientierte Grundlage für das spielerische Handeln. Der Spieler hat dann im Spiel Erfolg, wenn er sich auf die Regeln des Spiels einlässt und sie auf den verschiedenen Systemebenen des Spiels zu verstehen lernt. Das kognitive System ermöglicht es uns Regeln zu erkennen, auf immer höhere Ebenen zu ordnen und zu verknüpfen um im Spiel handlungsfähig zu sein. Durch diese Regelkompetenz belebt man seinen elektronischen Stellvertreter. Gelingt es dem Spieler die Welt des Spiels angemessen zu kontrollieren und die Ereignisfolgen zu beherrschen, stellen sich die befriedigenden Gefühle Kompetenz und Wirkkraft ein.

Ad 4. Computerspiele werden durch den Selbstbezug (= dynamischer Funktionskreis) zu einem verflochtenen Band bedeutsamer Metaphern, die in ihrem vielfältigen Verweisen Individuelles mit Gesellschaftlichem verbinden. Der Spieler muss sich in dem Spiel wiederfinden können, damit es für ihn Faszination erlangen kann. Aspekte, die für den Spieler wichtig sind löst er aus dem Spiel heraus um damit wird das Computerspiel zu einer Metapher seines eigenen Lebens. Im Spielgeschehen erfolgt eine Kopplung mit der Skripte des Computerspiels mit der eigenen Erfahrungswelt, den Handlungsbereitschaften und Erwartungsstrukturen. Die Spieldynamik des Computerspiels wird so mit den psychodynamischen und soziodynamischen Anteilen der Person des Spielers verbunden. Wenn der Spieler die virtuelle Wirklichkeit des Spiels mit seiner inneren Wirklichkeit wirksam verbinden kann, wird die virtuelle Wirklichkeit für ihn wirklich.²⁴

²³ Vgl. Fritz 2003, S. 18 ff

²⁴ Ebd. S.20 ff

Warum wir uns auf das Spiel einlassen

Computerspiele sind in ihrer Eigenschaft als Spielangebot für Kinder, Jugendliche und Erwachsene eine Erweiterung ihrer Lebenswelt. Die Auseinandersetzung mit Macht, Kontrolle und der Wunsch das eigene Leben selbst bestimmen zu können ist eine der wichtigsten Thematiken überhaupt. Im Computerspiel gewinnen sie einen Raum, in dem sie das Bewusstsein haben dürfen, Macht und Kontrolle ausüben zu können. Somit dient das Spielen Kindern, Jugendlichen und Erwachsenen im Wesentlichen als Selbstmedikation gegen Misserfolgsängste, mangelnde Lebenszuversicht und gegen das Gefühl, ihr eigenes Leben nicht beherrschen und kontrollieren zu können. Dadurch, dass Computerspiele Erfolgserlebnisse bieten, in vom Spieler selbst gewählten Leistungsbereichen, Schwierigkeitsgraden und Inhalten, verstärken sie die Zuversicht der Spieler sich in der Lebenswelt behaupten zu können.²⁵

2.4.3 Klug und Schell (2006): 5 Thesen zur Motivation Computerspiele zu spielen

G. Christopher Lug und Jesse Schell von der Carnegie Mellon University stellten 2006 in ihrem Artikel „Why People Play Games: An Industry Perspective“ sechs Thesen auf, warum Menschen Computerspiele spielen. Die fünf relevanten Thesen für diese Arbeit werden im Folgenden vorgestellt.

These I: What Motivates Players To Play Games

Es gibt verschiedene Typen von Spielern und jeder von ihnen hat dabei andere Bedürfnisse.

Der „Competitor“ spielt um besser zu sein als die anderen Spieler.

Der „Explorer“ spielt um die Geheimnisse der Spielwelt aufzudecken und dabei will er der erste sein, der diese entdeckt.

Der „Collector“ spielt um alle Gegenstände und ähnliches im Spiel zu sammeln.

Der „Achiever“ spielt um vor allem auf lange Sicht gut und in den Rankings weit oben zu sein.

Der „Joker“ spielt wegen des Spaßes an sich und den sozialen Aspekten.

Der „Director“ spielt, weil er die Verantwortung für etwas tragen und darüber bestimmen kann.

²⁵ Vgl. Fritz 2003, S.24

Der „Storyteller“ spielt um eine alternative Welt zu erschaffen und/oder in ihr zu leben und um daraus eine Geschichte zu erschaffen.

Der „Performer“ spielt um eine Show abzuziehen.

Der „Craftsman“ spielt um zu bauen, Puzzles zu lösen und Konstruktionen zu entwickeln.²⁶

Die meisten Spieler sind eine Kombination aus zwei oder mehr der oben genannten Typen.

These II: Players Play Games To Control their Environment

Viele Leute spielen um – unter anderem – vor der realen Welt zu flüchten. Auch andere Unterhaltungsformen wie das Lesen eines Buches oder das Anschauen eines Films ermöglichen eine solche Flucht. Beim Computerspielen jedoch ist es dem Spieler möglich aktiv in die Welt, in die er sich flüchtet, involviert zu sein. Dabei sind die Entscheidungen, die der Spieler während des Spiels trifft sehr wichtig, denn dadurch versucht er die Kontrolle über die virtuelle Welt zu erlangen. Dieses Streben nach Kontrolle ist aber ein eigenartiges Phänomen: der Spieler will nicht die Kontrolle über die virtuelle Welt, sondern die Illusion der Kontrolle über die virtuelle Welt. In den meisten Spielen hat der Spieler nicht die totale Kontrolle, es gibt Gegner – egal ob von Mensch oder Computer gesteuert – die versuchen, die Pläne des Spielers zu durchkreuzen. Was der Spieler aber will, ist Einfluss auf das Spielgeschehen zu haben und zwar in einer vorhersehbaren Form, die trotzdem ein gewisses Maß an Unvorhersehbarkeit („randomness“) besitzt. Die richtige Mischung aus Vorhersehbarkeit, Kontrolle und randomness macht also ein gutes und aufregendes Spiel aus. Viele Spieler „opfern“ sogar etwas für die Garantie, dass sie ein gewisses Maß an Kontrolle im Spiel besitzen. So nehmen es viele Spieler hin, dass das die Story des Spiels unlogisch ist oder das Spiel keine Überraschungen breit hält, solange es für sie kontrollierbar ist.²⁷

These III: People Play Games to Vicariously Experience Something They Know Of But Otherwise Only As An Observer

Virtuelle Spielwelten erlauben es den Spielern ein Universum zu erleben, das sie sich sonst nur in ihrer Fantasie vorstellen können. Das ist der Grund, warum viele Leute gerne Simulationen spielen. In diese Kategorie gehören vor allem Fantasy- und historische Spiele. Man kann den zweiten Weltkrieg miterleben oder das Leben in einer alten Kultur ausprobieren. Aber auch die Frage ‚Was wäre wenn?‘ motiviert die Spieler solche Spiele zu

²⁶ Vgl. Klug/Schell 2006 S.92, in: Vorderer/Bryant 2006

²⁷ Ebd.

spielen, er kann z.B. historische Schlachten anders ausgehen lassen. Zum großen Teil werden diese Spiele von den ‚Storytellers‘ gespielt. Auch Sportspiele fallen in diese Kategorie.²⁸

These IV: People Play To Vicariously Live Elsewhere and Elsewhen

Diese Sorte von Spielern hat viel mit Leuten, die gerne traditionelle Medien wie Bücher und Filme nutzen, gemeinsam. Sie spielen um in eine alternative Welt zu flüchten, sie zu erkunden und mit jedem noch so kleinen Detail in ihr zu interagieren. Für diese Spieler ist es nicht wichtig Kontrolle über die virtuelle Welt zu besitzen, sie wollen dass die Welt so real und logisch wie möglich ist. Sie wollen Überraschungen, weil das für sie zu jeder Art von Erlebnis dazugehört. Im Mittelpunkt des Interesses dieser Spieler steht eher der Weg und weniger das Ziel.²⁹

These V: People Play To Compete (But On A Structured Way, With Rules)

Klug und Schell beschreiben den Stereotyp dieses Spielers als „hardcore, frag-minded, trash-talking, head-to-head gamers playing Doom or Quake on the Internet and bragging about their conquests afterwards.“³⁰ Diese Art von Spieler fällt in die Kategorien „Competitor“, „Achiever“ und zum Teil auch „Director“ und „Performer“. Sie spielen Computerspiele um sich gut zu fühlen, weil sie das Spiel gewinnen wollen. Das bestätigt sie in ihrem Glauben, besser zu sein als andere und oft ist das ihre einzige Möglichkeit sich gut zu fühlen. Wenn man sich diesen Stereotyp weiter ansieht, zeigt sich, dass diese Spieler meistens einsam sind und wenige soziale Kontakte haben. Der Erfolg im Spiel ist ein Ersatz für die fehlende soziale Akzeptanz. Dieser Stereotyp ist aber der Extremfall und kommt in der Realität häufig in abgeschwächter Form vor.

Oft sind diese Leute Real-Life-Sportlern ähnlich, wegen des Adrenalinrausches während des Wettkampfes und dem Bedürfnis ihre Dominanz auf einem Gebiet zu etablieren.³¹

2.4.3 Befunde aktueller Studien

Sherry und Lucas führten 2003 eine Umfragestudie zu den Ursachen für die Computerspielnutzung durch, die ihre Wurzeln im „Uses and Gratifications“-Ansatz hat. 550

²⁸ Vgl. Klug/Schell 2006 S.96, in: Vorderer/Bryant 2006

²⁹ Ebd. S.92

³⁰ Klug/Schell 2006, S.95, in: Vorderer/Bryant 2006

³¹ Vgl. Klug/Schell 2006 S.95, in: Vorderer/Bryant 2006

hauptsächlich jüngere Teilnehmer wurden befragt, welche Beweggründe wichtig, also wie stark handlungsleitend bei der Medienwahl, für ihre persönliche Nutzung von Computerspielen sind. Die zentralen Motivkategorien, die bei dieser Untersuchung herauskamen, sind:

- „Fantasy“: z.B. die Faszination an Magie und Science-Fiction
- „Arousal“: emotionale Aktivierung
- „Competition“: Wettbewerb mit Freunden oder gegen sich selbst
- „Diversion“: Ablenkung, Bekämpfung von Langeweile
- „Social Interaction“: das Spiel als Plattform für den Austausch mit Freunden und Familie

Eine weitere Studie auf Basis der „Uses and Gratifications“-Forschung führte Schlütz 2002 durch. Sie ging dabei präziser vor. Ihre Befragten wurden mit Piepser-Gräten ausgestattet, die zu zufälligen Zeitpunkten angefunkt wurden. Dann mussten die Teilnehmer einen Kurzfragebogen zu ihrer derzeitigen Aktivität ausfüllen, wenn diese Aktivität Computerspielen war, wurden die Angaben in der Auswertung berücksichtigt. Dadurch ergab sich eine deutliche Akzentuierung des Zuwendungsmotivs „Flusserleben“ („Flow“: Csikszentmihalyi 1985). Gemeint ist damit das Aufgehen im eigenen Tun bei optimaler Beanspruchung und dem dadurch bedingten Verlust der Wahrnehmung für die räumliche Umgebung und die Zeit. Computerspiele stellen für die Spieler Aufgaben bereit mit denen sie sich interaktiv auseinandersetzen können. Diese Aufgaben müssen jedoch gerade so schwer sein, dass sie von den Spielern ohne Frustration, Angst oder im umgekehrten Fall Langeweile wegen Unterforderung bewältigt werden können. Dadurch geraten die Spieler in das Flusserleben, einen ausgesprochen positiven Selbstzustand.

Eine Umfragestudie von Yee im Jahr 2006 befasst sich mit den Zuwendungsmotiven von Spielern des Genres MMORPG. In dieser Untersuchung, die am Beispiel World of Warcraft durchgeführt wurde, kam eine neue Bandbreite an Motivationspotenzialen zum Vorschein:

- „achievement“: Aufgaben lösen, Belohnungen erstreiten, Kämpfe gewinnen etc.
- „immersion“: Versinken in der Fantasiewelt, Vergessen von Alltagssorgen
- „social“: Freunde finden, Freunde treffen, gemeinsam spielen, interessante Gespräche führen etc.

Das Ergebnis der Untersuchung was die Erkenntnis, dass es sehr unterschiedliche Nutzertypen zu geben scheint, die sich mit individuell-spezifischen Motivationsprofilen dem gleichen Spiel zuwenden.³²

2.5 Das Forschungsfeld der Computerspielnutzung

In dieser Arbeit geht es zu einem großen Teil um Computerspielnutzung, deshalb wird in diesem Abschnitt ein kurzer Überblick über das Forschungsfeld der Computerspielnutzung gegeben.

Jens Wolling, Thorsten Quant und Jeffrey Wimmer geben hier einen guten Überblick über das Forschungsfeld.

Die Nutzungsperspektive fragt danach wer welche Spiele auswählt und wie die Spiele genutzt werden, dabei geht es vor allem um die Frage warum die Spieler die unterschiedlichen Spiele nutzen.

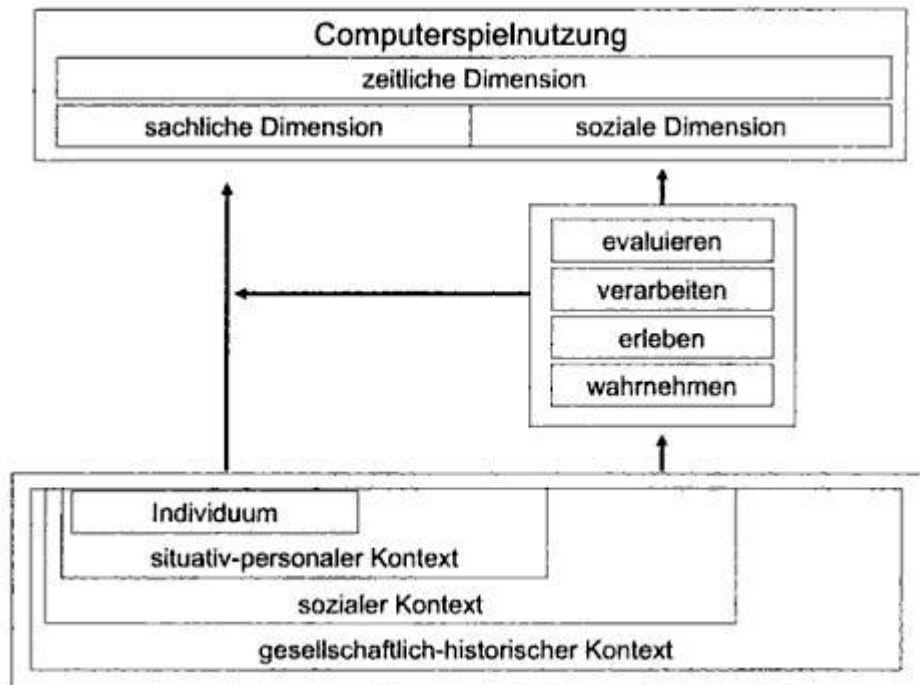


Abb. 1: Einflussfaktoren auf die Computerspielnutzung

³² Vgl. Klimmt 2009, S.66 ff, in: Bevc/Zapf 2009

„Um einen Überblick über das so umrissene Forschungsfeld ‚Computerspielnutzung‘ zu gewinnen, ist es hilfreich die relevanten Faktoren in einem Modell zu ordnen (...). Dabei sind drei grundlegende Elemente zu unterscheiden: Das zu erklärende Phänomen (abhängige Variable), die potenziellen Ursachen für das zu erklärende Phänomen (unabhängige Variable) sowie die beteiligten Verarbeitungsprozesse, die als intervenierende Variablen interpretiert werden können. Das Modell wird genutzt, um die Forschung zur Computerspielnutzung zu systematisieren (...).“³³

Für die abhängige Variable ‚Computerspielnutzung‘ lassen sich drei zentrale Dimensionen zur Beschreibung heranziehen, die Sach-, die Zeit- und die Sozialdimension. Als erstes ist immer die Zeitdimension zu betrachten, also wann wie viel Zeit mit dem Medienangebot verbracht wird. Natürlich interessiert hier die Nutzungsforschung nicht die Dauer der Nutzung allgemein, sondern auch die Zuwendung zu verschiedenen Spielen. Deswegen unterscheidet die Sachdimension die Eigenschaften der Spiele, also welchem Genre (Rollenspiel, Ego-Shooter, Strategiespiel etc.) ein Spiel angehört, wie die Grafik aussieht (fotorealistisch, ikonisch-abstrakt, surreal etc.) und in welchem Handlungsrahmen (Sportwettkampf, Krieg, Familiengründung etc.) es sich bewegt. Die soziale Situation der Nutzung ist nicht nur wie bei anderen Medienangeboten eine wichtige Randbedingung, sondern ein zentrales Kriterium. Diese Bedeutung lässt sich an der grundlegenden Unterscheidung von Singleplayer- und Multiplayernutzung ablesen.

Zeit-, Sach- und Sozialdimension bieten neben der Beschreibung auch Erklärungsangebote. Ein Spieler verbringt Zeit mit einem Spiel, weil es bestimmte Eigenschaften hat, weil man es mit anderen Spielern im Multiplayer-Modus spielen oder sich im Singleplayer-Modus zurückziehen kann und weil man damit auf angenehme Weise Zeit verbringen kann.

Weitere potenzielle Ursachen finden sich im Kontinuum zwischen Individuum und Gesellschaft angeordnet, das sich in vier ‚Sphären‘ teilt:

1. Das Individuum
2. der situativ-personale Kontext
3. der soziale Kontext und
4. der gesellschaftlich-historische Kontext.

³³ Quandt/Wimmer/Wolling 2009, S. 17 ff

Ad 1. In der traditionellen Forschung werden dabei vor allem soziodemographische Merkmale Alter, Geschlecht, Bildung etc. betrachtet, aber auch Motive, Einstellungen, oder Emotionen der Nutzer.

Ad 2. Auf den situativ-personalen Kontext einer Nutzungssituation hat zum einen natürlich die Person des Nutzers den größten Einfluss, die Wahl des Ortes, des Zeitpunkts, die Anwesenden und die damit verbundenen Handlungsalternativen wählt er selbst aus. Trotzdem spielen in konkreten Kommunikationssituationen auch gesellschaftliche Einflüsse eine Rolle, z.B. wenn spontan Freunde vorbeischaun und etwas unternehmen wollen oder wenn ein anderes Familienmitglied den Computer benötigt.

Ad 3. Inhalt des sozialen Kontexts sind die mittel- bis langfristigen Lebensbedingungen der Mediennutzer. Diese Bedingungen werden durch verschiedene Faktoren bestimmt, unter anderem die Größe des Wohnorts und die damit verbundenen Freizeitmöglichkeiten, die Wohnsituation, die Arbeitsbedingungen, die Dichte und Homogenität des Beziehungsnetzwerkes und schließlich die Verfügbarkeit von Medien in Bezug auf Hardware und Inhalte. Aber auch die zeitliche Entwicklung der Lebensbedingungen gehört dazu. Lebensumstände, die sich im Zeitverlauf verändern und die lebenslange Sozialisation wirken sich auch auf die Mediennutzung allgemein und auf das Computerspielen im speziellen aus.

Ad 4. Zum gesellschaftlich-historischen Kontext gehören Betrachtungen über einen längeren Zeitraum oder unterschiedliche Gesellschaften, also wenn zeitliche oder internationale Vergleiche gezogen werden. Solche Längsschnittstudien oder auch interkulturell vergleichende Studien gibt es jedoch bisher in der Kommunikationswissenschaft und speziell in der Computerspielforschung sehr selten.³⁴

Die vorliegende Arbeit ist in diesem heuristischen Modell der Computerspielnutzung mit der Erforschung von LAN-Partys im Bereich des situativ-personalen Kontexts einzuordnen, weil es unter anderem um die Spielgewohnheiten und -motive der Befragten geht, und natürlich im sozialen Kontext, weil es um das Gemeinschaftserlebnis beim Computerspielen geht.

³⁴ Vgl. Wolling/Quandt/Wimmer 2009, S.18 ff

3. Theorie

3.1 Das Spiel

Die Spieltheorie ist die erste von drei Rahmentheorien, die diese Arbeit stützen. Das Bedürfnis zu spielen – in diesem Fall mit dem Computer – ist die wichtigste Voraussetzung um auf eine LAN-Party zu gehen.

3.1.1 Merkmale des Spiels

- Zweckfreiheit (formales Merkmal)

Spielen ist eine besondere Art von Handlung. Bei den meisten Handlungen sind die Folgen das wichtigste, das beste Beispiel ist die Arbeit, die geleistet wird wegen ihrer Folgen, nämlich dem Verdienen des Lebensunterhalts. Beim Spiel werden keinen Folgen berücksichtigt. Es wird um seiner selbst willen betrieben, es sind also die Spieltätigkeit entscheidend und manchmal auch das Spielergebnis. Sobald die Folgen bei einem Spiel wichtig werden, handelt es sich um Arbeit. Wenn jemand wegen Geld Tennis spielt, dann arbeitet er. Somit fehlt der Handlung „Spiel“ ein entscheidendes Glied in der Handlungskette, nämlich die Handlungsfolgen.³⁵

- Intrinsische Motivation (formales Merkmal)

Das Spiel muss aus „freien Stücken“ vom Spieler gespielt werden, er muss die Motivation im Spiel selbst sehen. Das muss auch der Fall sein, wenn ein Anreiz von außen Anlass zu einem Spiel ist, d.h. wenn ein Spieler intrinsisch motiviert ist, dann vergisst er die externe Motivation oder blendet sie aus.³⁶

- Wechsel des Realitätsbezuges (Inhaltliches Merkmal)

Im Spiel wird eine andere Realität konstruiert, als sie im üblichen Kontext erfahren und gelebt wird. Ein grundlegendes Element im Spiel ist daher die „eingebildete Situation“, sie erzeugt

³⁵ Vgl. Oerter 1993, S.5

³⁶ Vgl. Wünsch/Jenderek 2009, S.45, in: Quant/Wolling/Wimmer 2009

eine neue Realität, in der Tätigkeiten aus der ursprünglichen (gesellschaftlichen) Realität herausgelöst und gespielt werden.³⁷

Die Spielhandlung bewegt sich also in einem abstrakten Rahmen, der symbolisch über Konventionen bzw. Spielregeln definiert ist und nicht an die Gesetze des normalen Lebens gebunden ist. Ganz anders als in der Realität und von großer Bedeutung ist die Tatsache, dass ein Spiel jederzeit beendet oder neu begonnen werden kann.

- Anlehnung an vorhandene Lebenswelten (Inhaltliches Merkmal)

Da der neue Realitätsrahmen sich an der Lebenswelt des Spielers orientiert, sich darauf bezieht oder sie symbolisch abbilden muss, kann der Wechsel des Realitätsbezugs bzw. die Konstruktion einer neuen Realität nicht beliebig erfolgen. Nur so können von den Spielern das Beimessen von Bedeutung, die Interpretation und das Füllen mit Inhalt erfolgen. Dass diese Orientierung an der Realität sehr abstrakt sein kann, zeigt das Beispiel des Schachspiels: Es symbolisiert eine kriegerische Auseinandersetzung zwischen zwei Parteien. Dagegen ist das Verwenden von Spielgeld bei Monopoly eine eher konkrete Symbolisierung eines lebensweltlichen Bezuges.³⁸

- Ritual (Strukturelles Merkmal)

„Rituale sind festgelegte Formen sozialer Verhaltensweisen, die zu bestimmten Anlässen immer wieder und in der gleichen Weise reproduziert werden. (...) Rituale heben den Menschen aus dem einförmigen Kontinuum des Alltags heraus und versetzen ihn in eine besondere Bewusstseins- und Erlebnislage. Sie gewährleisten aber auch Sicherheit infolge ihrer vorweggenommenen Wiederkehr und ordnen das menschliche Leben.“³⁹

Wiederholungen von Handlungen bzw. Handlungsklassen sind Bestandteil jedes Spiels. Diese wiederum setzen sich aus einer begrenzten Anzahl an Handlungsoptionen und möglichen Handlungsabfolgen zusammen. Im Spiel können sie beliebig kombiniert und wiederholt werden. Das funktioniert deshalb, weil der neue Realitätsrahmen eine begrenzte Komplexität und eine begrenzte Anzahl an Regeln, nach denen diese „Spiel-Realität“ funktioniert, besitzt.

³⁷ Vgl. Oerter 1993, S.9

³⁸ Vgl. Wunsch/Jenderek 2009, S.45, in: Quant/Wolling/Wimmer 2009

³⁹ Oerter 1993 S.17

- Wiederholbarkeit/Reproduzierbarkeit (Strukturelles Merkmal)

Durch den eigenen Realitätsrahmen und die konventionalisierten Spielregeln kann das Spiel wiederholt, abgebrochen, fortgesetzt und neu gestartet werden.⁴⁰

3.1.2 Spiel-Erleben

- Kontrollierter Kontrollverlust

Nach Früh (2002) ist der kontrollierte Kontrollverlust eine spezifische Form des Unterhaltungserlebens. Grundlage dieses Phänomens sind zwei Realitätsebenen mit denen der Spieler konfrontiert wird. Erstens mit der Ebene der realen Umwelt, in dieser ist das Spielbrett oder die Spielkonsole aufgebaut und zweitens mit der Ebene der Spielrealität und ihren Regeln. Indem sich der Spieler diesen Regeln unterwirft, liefert er sich dem Spiel aus, er ‚spielt mit‘ und ist dadurch nicht mehr Herr über seine Handlungen und deren Folgen. Im Rahmen des Spiels muss er auf das Spielgeschehen reagieren und hat auch die Möglichkeit die Kontrolle über seine eigenen Handlungen oder das Spielgeschehen insgesamt selbst abzugeben. Dadurch, dass er auf der Ebene der Spielrealität handelt, muss er durch den Kontrollverlust keine Konsequenzen für sein Leben auf der Ebene der realen Umwelt befürchten. Die Kontrolle über seine Handlungen erlangt er stets durch Beenden des Spiels zurück – er kontrolliert seinen Kontrollverlust.

- Flusserleben

Beim Flusserleben (= ‚Flow-Erleben‘) verliert der Spieler das Bewusstsein, sich in einem anderen Realitätsrahmen zu bewegen. Das kann, muss aber nicht während des Spielens auftreten.⁴¹ Diese Theorie zur Beschreibung von Erlebnisqualität stammt von Csikszentmihalyi (erstmal 1975). Im Mittelpunkt steht dabei das innere Erleben bei speziellen Tätigkeiten, die er als „autotelisch“ oder als Flow-Erlebnisse bezeichnet. Die Ursache für die empfundene Freude beim Verrichten solcher Tätigkeiten sieht er in einem angenehmen Erleben. Dieses Erleben ist so angenehm und erstrebenswert, dass kein externer Anreiz nötig ist, sondern die Tätigkeiten, die dieses Erleben herbeiführen können, nur um dieses Erlebens willen ausgeübt werden.⁴²

⁴⁰ Vgl. Wunsch/Jenderek 2009, S.46, in: Quant/Wolling/Wimmer 2009

⁴¹ Ebd. S.46

⁴² Ebd. S.49

Das Flow-Erlebnis ist durch folgende Merkmale gekennzeichnet:

1. Handlungsanforderungen und Rückmeldungen sind klar und interpretationsfrei, so dass man jederzeit und ohne nachzudenken weiß, was jetzt zu tun ist.
2. Man fühlt sich optimal beansprucht und hat trotz hoher Anforderungen das sichere Gefühl, das Geschehen stets unter Kontrolle zu haben.
3. Der Handlungsablauf wird als glatt erlebt. Ein Schritt geht flüssig in den nächsten über, als liefe das Geschehen wie aus einer inneren Logik.
4. Man muss sich nicht aktiv konzentrieren, vielmehr kommt die Konzentration wie von selbst, ganz so wie die Atmung. Es kommt zur Ausblendung aller Kognitionen, die nicht unmittelbar auf die jetzige Ausführungsregulation gerichtet sind.
5. Das Zeiterleben ist stark beeinträchtigt; man vergisst die Zeit und weiß nicht, wie lange man schon dabei ist.
6. Man erlebt sich nicht mehr als angehoben von der Tätigkeit, man geht vielmehr gänzlich auf in der eigenen Aktivität (sog. „Verschmelzen“). Es kommt zum Verlust von Reflexivität und Selbstbewusstheit.⁴³

3.1.3 Flow und Unterhaltung im Computerspiel

Wünsch und Jenderek haben sich zu diesem Thema die Frage gestellt, welche Merkmale der Tätigkeit Computerspielen dazu führen, dass Computerspielen an sich als angenehm empfunden wird und der Spieler in das Flow-Erleben versetzt wird.

Sie nennen dazu fünf Merkmale:

1. Die klare und eindeutige Zielsetzung innerhalb der Tätigkeit: Das Spiel gibt dem Spieler erkennbare und klar definierte Spielziele, z.B. das Erreichen des nächsten Levels.
2. Der Spieler erhält ein ständiges und direktes Feedback auf das eigene Handeln, also auf seine Eingaben und Steuerungsversuche, in Form einer unmittelbaren und nachvollziehbaren Reaktion des Spiels.
3. Durch die meistens bestehende Möglichkeit, die Anforderungen der Tätigkeit an die eigenen Fähigkeiten anzupassen, ist sicher gestellt, dass der Spieler weder unter- noch überfordert wird.

⁴³ Reinberg 1991, S.2, 3, zit. nach: Oerter 1993, S.7

4. Die Simulation ist durchgehend kontrollierbar, d.h. der Spieler kann jederzeit abspeichern, laden, aufhören oder neu beginnen.
5. Durch die vollständige Konzentration auf das Spiel erfolgt eine Ausblendung aller störenden Stimuli.⁴⁴

Bei einem solchen Flow darf aber eines nicht passieren: Die dualistische Perspektive des Spielers, also das Unterscheiden können zwischen der künstlichen Spielrealität und der Lebensrealität, darf nicht gänzlich verschwinden, denn dann wird aus dem Spiel ein Ernstfall. Damit würde der Spieler die Möglichkeit, sich jederzeit aus der Spielrealität zurückziehen zu können, verlieren.

Wie tief der Flow ist hängt davon ab, auf welchem Level sich Anforderung und Kompetenz treffen. Beim Fernsehen z.B. sind die Anforderungen eher gering. Im Vergleich dazu ist das Anforderungsniveau beim Computerspielen weitaus anspruchsvoller, dadurch wird ein tieferer Flow möglich und das Unterhaltungserleben intensiver. Durch die Möglichkeit der Anpassung des Schwierigkeitsgrades an die Kompetenz des Spielers bei vielen Computerspielen wird der Zugang zum Flow-Erleben zusätzlich erleichtert.⁴⁵

3.1.4 Spielen im Erwachsenenalter: Das Hobby

Wenn Erwachsene ihrem Hobby nachgehen, spielen sie wie Kinder. Im Hobby setzt sich gewissermaßen die heile Welt des Kinderspiels fort oder umgekehrt die Erwachsenen kehren dahin zurück. Die Versenkung in das Hobby muss eine spezifische Weise des Spielens darstellen, da das Kinderspiel alles andere als eine Heile Welt ist. (vgl. dazu Oerter 1993)⁴⁶ So kann das Hobby als stabiler Objektbezug mit subjektiver Valenz betrachtet werden. Ein Gegenstand besitzt dann subjektive Valenz, wenn er das Subjekt sozusagen vollkommen in Beschlag nimmt, indem er die Handlung des Akteurs voll an sich bindet.⁴⁷ Merkmale dieses Objektbezugs können die typischen Merkmale des Spiels wie Selbstzweck, Wiederholung und Veränderung des Realitätsrahmens sein und dann handelt es sich um ein solitäres Spiel, das allerdings auch soziale Elemente durch Kontakt mit Hobbyfreunden erhalten kann.

⁴⁴ Vgl. Wunsch/Jenderek 2009, S.50, in: Quant/Wolling/Wimmer 2009

⁴⁵ Ebd. S.51

⁴⁶ Vgl. Oerter 1993, S.315

⁴⁷ Ebd. S. 26

Oft bildet ein Hobby einen abgegrenzten Rückzugsbereich, bei dem man die Sorgen außen vorlassen kann. Damit ist das Hobby eine Flucht in die heile Welt des Spiels. Diese Konstruktion eines Deutungsrahmens impliziert zweierlei: Funktionalität für das eigene Wohlbefinden und gleichzeitig Dysfunktionalität für die persönlichen Schwierigkeiten und die soziale Umwelt.⁴⁸

3.2. Medienkompetenz

Als zweite Rahmentheorie bietet sich die Medienkompetenz an. Der richtige Umgang mit den neuen Medien ist eine weitere Grundvoraussetzung um auf einer LAN-Party gemeinsam spielen zu können.

3.2.1 Annäherung an den Begriff der Medienkompetenz

Nach Sutter und Charlton (in Anlehnung an Baacke und Theunert) impliziert der Begriff verschiedene Aspekte und Leistungen:

- Medien verstehen. Dabei kann das Verständnis medialer Angebote gemeint sein, aber auch das Verständnis von Unterrichtstexten oder Unterhaltungssendungen. Um mediale Sinnstrukturen zu rekonstruieren ist unter anderem sprachliches, formallogisches und sozialkognitives Regelwissen notwendig.
- Medien beherrschen. Tatsache ist, dass Kinder heute schon im Kindergartenalter lernen Mediengeräte (DVD-Player, Spielkonsolen, Fernseher) zu bedienen. Dazu sind die Fähigkeit zum Lesen und Schreiben, technisches Wissen und die Fähigkeit zur Bedienung von Hardware und Software erforderlich.
- Medien verwenden. Der effektive Einsatz von Medien zur Lösung von schulischen oder beruflichen Aufgaben gehört zu diesem Bereich der Medienkompetenz, genauso wie die Fähigkeit durch Medien die Freizeit zu gestalten und genießen. Dazu wird alltagspsychologisches Wissen z.B. über Möglichkeiten der Selbststeuerung benötigt.

⁴⁸ Vgl. Oerter 1993, S.315

- Medien gestalten. Die Fähigkeit Medien herzustellen gehört auch zur Medienkompetenz. Voraussetzungen dafür sind unter anderem ästhetisches Empfinden, die Beherrschung von Gestaltungstechniken und die Fähigkeiten des Punktes „Medien verstehen“.
- Medien bewerten. Das Wissen um das Handlungssystem ‚Massenmedien‘ mit seinen Funktionen, die Produktionsbedingungen, die Machtstrukturen und rechtsstaatliche Kontrollstrategien kann auch Teil des Begriffs Medienkompetenz sein. In diesem Sinne sind das Erfassen gesellschaftlicher Verhältnisse und die Bewertung des eigenen Handelns unter normativen und ethischen Gesichtspunkten gemeint. Dafür ist unter anderem normatives Wissen über gesellschaftliche Wertvorstellungen notwendig, aber auch sozialkognitive Denkopoperationen.⁴⁹

Medienkompetenz ist also ein weitgefasster Begriff und kann unter verschiedenen Blickwinkeln betrachtet werden. Im Folgenden sollen daher einige dieser Perspektiven kurz vorgestellt werden.

3.2.2 Medienkompetenz nach Hillebrand und Lange (Gesellschaftliche Perspektive)

Die Fähigkeit sich mit Medienwissen im Medienangebot orientieren zu können steht bei Hillebrand und Lange (1996) im Mittelpunkt. Die Gesellschaftsmitglieder sollen kompetent und kritisch sein beim Aneignen der Medien um eine Entwicklung sicherzustellen, die gesamtgesellschaftlich verantwortlich und nachhaltig ist. Die Individuen müssen sich dafür folgenden Teil-Kompetenzen aneignen:

Medienkompetenz				
1. Selbstbestimmungs- und Orientierungskompetenzen	2. Selektions- und Entscheidungskompetenzen	3. Instrumentell-qualifikatorische Aneignungskompetenzen	4. Konstruktiv-qualifikatorische Aneignungskompetenzen	5. Lern- und Gestaltungskompetenzen

⁴⁹ Vgl. Sutter/Charlton 2002, S. 129/139, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Abb.2: Medienkompetenz bei Hillebrand und Lange (1996)

Ad 1. Die Fähigkeiten unterschiedlicher Zielgruppen sich selbstbestimmt zu informieren über technisch-inhaltliche, ökonomische, kulturelle, ästhetische und andere Medienentwicklungen und damit verbundene Veränderungen in der Arbeits- und Lebenswelt sind hier gemeint. Außerdem gehören hier noch die Einschätzung der Relevanz dieser Entwicklungen für die eigene Situation, die Bestimmung des möglichen Handlungsbedarfs und die Inanspruchnahme von Beratungsmöglichkeiten oder Qualifizierungsmaßnahmen dazu.⁵⁰

Ad 2. Hier geht es um die Fähigkeiten verschiedener Zielgruppen, „sich unter ihren lebensweltlichen Bedingungen bewusst für oder gegen bestimmte inhaltliche Angebote, Anwendungen, technische Systeme oder Qualifizierungsmaßnahmen zu entscheiden.“⁵¹

Ad 3. Unter diesen Kompetenzen werden grundlegende Kenntnisse und Fähigkeiten für die Inbetriebnahme und Bedienung der technischen Konfigurationen verstanden.

Ad 4. Diese Aneignungskompetenzen meinen die Fähigkeit inhaltlich genutzte Angebote und Dienste nach funktionalen, normativen und emotionalen Kriterien zu bewerten und damit eine effektive, kreative und kritische Aneignung zu ermöglichen.

Ad 5. Im letzten Punkt geht es um die generelle Fähigkeit und Bereitschaft auf die Anforderungen der Informationsgesellschaft angemessen reagieren zu können.⁵²

3.2.3 Medienkompetenz nach Dewe und Sander (Individuelle Perspektive)

Wie beim Konzept von Hillbrand und Langer steht bei Dewe und Sander (1996) die „Stärkung“ der Individuen durch Vermittlung von Medienkompetenz im Vordergrund, um den Gefährdungen der Medien Widerstand zu leisten und die soziale Integration zu fördern.

Medienkompetenz teilt sich bei Dewe und Sander in drei Teilbereiche: Sach-, Selbst- und Sozialkompetenz.⁵³

⁵⁰ Vgl. Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 150, in: Groeben/Hurrelmann 2002

⁵¹ Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 150, in: Groeben/Hurrelmann 2002

⁵² Vgl. Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 151, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Medienkompetenz		
Sachkompetenz	Selbstkompetenz	Sozialkompetenz
Tätigkeitsbezogene Qualifikationen: mit unbekannten Medien und Medieninhalten umgehen lernen können	Persönlichkeitsbezogene Grundfähigkeiten	Mediennutzungskompetenz im Sinne sozialer Integration und Verständigung
Beschrieben ist das Zugriffswissen, um Medien bedienen zu können; Fähigkeiten des Umgangs auf neue Medien transferieren können	Bereitschaft, sich aktiv auseinander zu setzen, insbesondere die Fähigkeit des „Sich-selbst-Befähigens“, der adäquaten „Selbstrekrutierung“, Fähigkeit zu reflexiver Rezeption, zur Reflexion der gesellschaftlichen Rolle der Medien	Fähigkeit zur Reziprozität der Perspektiven bzw. Rezipient und Medienfigur; über Medien kommunizieren können; Nutzungsfähigkeit der Medien als Mittel sozialer Zusammenarbeit; die sozialen Konsequenzen des eigenen Medienhandelns berücksichtigen können

Abb.3: Medienkompetenz nach Dewe und Sander (1996)

3.2.4 Medienkompetenz nach Pöttinger (Im Rahmen der Persönlichkeitsentfaltung)

Bei Pöttinger (1997) stellen die Medien weniger eine Gefährdung für Individuum und Gesellschaft dar wie bei den vorherigen Konzepten, sondern neutrale Nutzungsoptionen Einzelner dar. Individuen nutzen Medienkompetenz in ihrer persönlichen Entfaltung und bietet Möglichkeiten der Optimierung von Lebenschancen.

Pöttinger nimmt mit ihrem Kompetenzbegriff Bezug auf Chomsky⁵⁴. Entsprechend seinem Kompetenzbegriff besteht Medienkompetenz bei Pöttinger aus drei Komponenten, die in den mentalen Tiefenstrukturen anzusiedeln sind.⁵⁵

⁵³ Vgl. Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 151, in: Groeben/Hurrelmann 2002

⁵⁴ Der Kompetenzbegriff wurde in den Sechzigerjahren von Noam Chomsky mit seiner zentralen Unterscheidung von Kompetenz (intuitives Regelwissen über eine Sprache) und Performanz (aktive

Medienkompetenz		
Medien – ihre Strukturen, ihre Gestaltungsformen und ihre Wirkungsmöglichkeiten – zu durchschauen:	Medien und ihre Angebote zielgerichteter zu nutzen:	Medien als Ausdruck seiner Persönlichkeit, Interessen und Anliegen aktiv zu gestalten:
Wahrnehmungskompetenz	Nutzungskompetenz	Handlungskompetenz
Didaktische Zielbeschreibungen		
Strukturierungsfähigkeit	Rezeptionssteuerungsfähigkeit	Produktionsfähigkeit
Interpretationsfähigkeit	Auswahlfähigkeit	Gestaltungsfähigkeit
Differenzierungsfähigkeit	Kommunikationsfähigkeit	Veröffentlichungsfähigkeit

Abb.4: Medienkompetenz bei Pöttinger (1997)

3.2.5 Medienkompetenz nach Baacke (Didaktische Perspektive I)

Medienkompetenz ist nach Baacke (1997,1999) eine Lernaufgabe. Sie bildet einen Teil der kommunikativen Kompetenz:

„Impliziert wird mit dem Begriff Medienkompetenz dreierlei:

1. ‚Kommunikative Kompetenz‘ ist die allgemeine Form, in der Menschen das soziale und gesellschaftliche Miteinander leben lernen und ausagieren, damit auf diese Weise ‚Wirklichkeit‘ über Kommunikationsakte erfolgt. Diese allgemeine ‚kommunikative Kompetenz‘ beginnt mit dem Erlernen der eigenen Sprache (Muttersprache) und endet noch lange nicht beim Programmieren einer Software mit multimedialen Gestaltungsmöglichkeiten als neuen Inhalten und Ausdrucksformen des Lernens.
2. Diese ‚kommunikative Kompetenz‘ ist allen Menschen von Geburt an gegeben, sie gehört zur menschlichen Grundausstattung. Dennoch muss sie gelernt, geübt und weiterentwickelt werden. Heute fördern wir ‚kommunikative Kompetenz‘, ausgehend von der

Sprachhandlung) in die Sprachwissenschaft eingeführt. In der Triade von Kompetenz – Transformation – Performanz kann nur die Performanz beobachtet werden; Kompetenz und Transformation entziehen sich einer empirischen Prüfung. (Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 152, in: Groeben/Hurrelmann 2002)

⁵⁵ Vgl. Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 152, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Primärsozialisation in der Familie, über vielfältige Bildungseinrichtungen, hinzu kommen Alltagserfahrungen und selbstsozialisatorische Prozesse des Weiterlernens.

3. Medienkompetenz ist insofern eine Teilmenge der ‚kommunikativen Kompetenz‘ und wendet sich insbesondere dem elektronisch-technischen Umgang mit Medien aller Art zu, die heute in komplexer Vielfalt zur Verfügung stehen und deren Nutzung ebenfalls gelernt, geübt und gefordert werden muss.“⁵⁶

Medienkompetenz nach Baacke besteht aus zwei Dimensionen: Vermittlung und Zielorientierung.

Medienkompetenz			
Vermittlung		Zielorientierung	
1. Medienkunde	2. Medienkritik	3. Mediennutzung	4. Mediengestaltung
informativ instrumentell – qualifikatorisch	analytisch reflexiv ethisch	rezeptiv – anwendend interaktiv – anbietend	Innovativ kreativ

Abb.5: Medienkompetenz bei Baacke (1997)

Ad 1. Medienkunde umfasst das Wissen über die heutigen Medien und Mediensysteme. Unterschieden wird hier die informative und die instrumentell-qualifikatorische Dimension. Erstere umfasst klassische Wissensbestände wie z.B. was ein duales Rundfunksystem ist, wie Journalisten arbeiten, welche Programm-Genres es gibt oder wie man einen Computer effektiv für seine Zwecke nutzen kann und letztere meint die Fähigkeit, die neuen Geräte auch bedienen und nutzen zu können, z.B. das Einarbeiten in eine neue Computersoftware oder das Wissen wie man sich im Netz auf einer Internetseite einloggt.⁵⁷

Ad 2. Die Fähigkeit zu Medienkritik soll in dreifacher Weise erfolgen: Gesellschaftliche Prozesse sollen *analytisch* angemessen erfasst werden können (z.B. Konzentrationsbewegungen), jeder Mensch sollte *reflexiv* in der Lage sein, das so gewonnene analytische Wissen auf sich selbst und sein Handeln beziehen und anwenden zu können und

⁵⁶ Baacke 1998, auf: <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/agn/ag9/Texte/MKompetenz1.htm>, abgerufen 10.07.2010

⁵⁷ Vgl. Baacke 2007, S.99

schließlich werden analytisches Denken und reflexiver Rückbezug in der *ethischen* Dimension abgestimmt und definiert.⁵⁸

Ad 3. Mediennutzung muss rezeptiv - anwendend (Programmnutzungscompetenz) und interaktiv - anbietend (Antworten können auf z.B. Tele-Shopping) gelernt werden, also in doppelter Weise.

Ad 4. Mediengestaltung ist zum einen als innovativ (Veränderungen, Weiterentwicklungen des Mediensystems innerhalb seiner angelegten Logik) und zum anderen als kreativ (Betonung ästhetischer Varianten, die Grenzen der Kommunikations-Routine überschreiten) zu verstehen.⁵⁹

3.2.6 Medienkompetenz nach Theunert (*Didaktische Perspektive II*)

Bei Theunerts Konzept (1999) von Medienkompetenz steht die Fähigkeit, Medien und Techniken zu begreifen, die gesellschaftliche Kommunikation zu unterstützen, steuern und tragen, der sinnvolle Umgang mit ihr und ihre selbstbestimmte Nutzung im Mittelpunkt. Sein Kompetenzbegriff ist an die kommunikative Kompetenz angelehnt, die von Habermas definiert und von Baacke ausdifferenziert wurde.

Medienkompetenz		
Als Bündel von kognitiven und handlungsorientierten Fähigkeiten		
Selbstbestimmter Umgang mit Medien	Aktive Kommunikation mittels Medien, gesellschaftliche Partizipation	Kritische Reflexion und Verantwortung gegenüber medialen Entwicklungen

Abb.6: Medienkompetenz bei Theunert (1999)

⁵⁸ Ebd. S.98

⁵⁹ Vgl. Baacke 2007, S.99

3.3 Das Soziale Kapital

Bei LAN-Partys geht es zum großen Teil um den sozialen Aspekt, das Treffen von Freunden und dem Nachgehen gemeinsamer Aktivitäten. Das soziale Kapital als dritte Rahmentheorie behandelt Beziehungsnetze und Gruppenzugehörigkeiten und deckt damit den oben genannten sozialen Aspekt ab.

Die Theorie des sozialen Kapitals stammt von Pierre Bourdieu. Das soziale Kapital steht dabei immer in Zusammenhang mit dem ökonomischen und dem kulturellen Kapital.

Bourdieu definiert Kapital in diesem Kontext folgendermaßen:

„Kapital ist akkumulierte Arbeit, entweder in Form von Material oder in verinnerlichter, ‚inkorporierter‘ Form. Wird Kapital von einzelnen Akteuren oder Gruppen privat und exklusiv angeeignet, so wird dadurch auch die Aneignung sozialer Energie in Form von verdinglichter oder lebendiger Arbeit möglich.“⁶⁰

Kapital ist also eine Form von Arbeit, sei es physischer oder geistiger Natur. Bourdieu schreibt dem Kapital zwei „Kräfte“ zu: „vis insita“ und „lex insita“. Erstere ist die Kraft, die den objektiven und subjektiven Strukturen innewohnt und letztere stellt ein grundlegendes Prinzip der sozialen Welt und ihren inneren Regelmäßigkeiten dar.

Kapital kann in drei verschiedenen Formen auftreten. Es hängt vom Anwendungsbereich ab in welcher Gestalt es in Erscheinung tritt, genauso von den Transformationskosten, die eine Voraussetzung für seine Wirksamkeit sind und die mehr oder weniger hoch ausfallen können. Folgende drei Formen gibt es:

1. Das ökonomische Kapital. Kann unmittelbar und direkt in Geld konvertiert werden und wird besonders über die Form des Eigentumsrechts institutionalisiert.
2. Das kulturelle Kapital. Gibt es in drei unterschiedlichen Zuständen: in verinnerlichtem, inkorporiertem Zustand (dauerhafte Dispositionen des Organismus), in objektiviertem Zustand (kulturelle Güter, Bilder, Bücher, Lexika, Instrumente oder Maschinen, in denen bestimmte Theorien Spuren hinterlassen oder sich verwirklicht

⁶⁰ Bourdieu 1992 auf <http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/personal/lohmann/lehre/som3/bourdieu1992.pdf>, abgerufen 22.07.2010

haben) und in institutionalisiertem Zustand (Form von Objektivation, die dem kulturellen Kapital einmalige Eigenschaften verleiht). Kann unter bestimmten Voraussetzungen in ökonomisches Kapital konvertiert werden und wird besonders in Form von schulischen Titeln institutionalisiert.

3. Das soziale Kapital. Kann ebenfalls unter bestimmten Bedingungen in ökonomisches Kapital konvertiert werden und wird besonders in Form von Adelstiteln institutionalisiert.⁶¹

Da für diese Arbeit besonders das soziale Kapital interessant ist, wird im Folgenden nur auf dieses näher eingegangen.

Bourdieu definiert soziales Kapital als „die Gesamtheit der aktuellen und potentiellen Ressourcen, die mit dem Besitz eines dauerhaften Netzes von mehr oder weniger institutionalisierten Beziehungen gegenseitigen Kennens oder Anerkennens verbunden sind; oder, anders ausgedrückt, es handelt sich dabei um Ressourcen, die auf der Zugehörigkeit zu einer Gruppe beruhen.“⁶²

Dabei fungiert das Gesamtkapital aller Gruppenmitglieder als ein Element, das Sicherheit gibt und verleiht den Mitgliedern „Kreditwürdigkeit“. Tauschbeziehungen materieller und/oder symbolischer Natur bilden in der Praxis die Grundlage von Sozialkapitalbeziehungen und tragen zu deren Aufrechterhaltung bei. Eine gesellschaftliche Institutionalisierung und Garantie von Sozialkapitalbeziehungen kann über die Übernahme eines Namens erfolgen um die Zugehörigkeit zu einer Familie, Klasse, Stamm, Schule oder Partei zu kennzeichnen, aber auch über andere Institutionalisierungsakte. Dadurch werden die Betroffenen geprägt und auch über das Vorliegen eines Sozialkapitalverhältnisses informiert. Durch Austauschbeziehungen wird dieses am Leben erhalten und verstärkt, außerdem nimmt es eine quasi-reale Existenz an. Dabei sind materielle und symbolische Aspekte untrennbar verknüpft; diese Verknüpfung muss erkennbar bleiben um sie in Gang zu bringen und aufrechtzuerhalten.

⁶¹ Vgl. Bourdieu 1992 auf <http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/personal/lohmann/lehre/som3/bourdieu1992.pdf>, abgerufen 22.07.2010

⁶² Ebd.

Der Einzelne besitzt eine gewisse Menge an Sozialkapital, die sich aus zwei Komponenten zusammensetzt: die Größe seines Beziehungsnetzes, also der Beziehungen, die er tatsächlich mobilisieren kann und das (ökonomische, kulturelle oder symbolische) Kapital, das die Menschen in seinem Beziehungsnetz besitzen. Das Sozialkapital kann also nicht auf das ökonomische und kulturelle Kapital des Einzelnen reduziert werden. Trotzdem ist es nie völlig unabhängig davon, denn die gegenseitige Anerkennung, die in den Tauschbeziehungen institutionalisiert ist, bewirkt, dass die Beteiligten ein Minimum an „objektiver“ Homogenität voraussetzen. Außerdem wird durch das Sozialkapital ein Multiplikatoreffekt auf das tatsächlich verfügbare Kapital ausgeübt.

Um Sozialkapital zu „produzieren“ ist eine unaufhörliche Beziehungsarbeit notwendig. Dies passiert durch ständige Austauschakte, dadurch bestätigt sich auch die gegenseitige Anerkennung immer wieder neu. Aber auch Zeit und Geld, also ökonomisches Kapital, werden direkt oder indirekt bei der Beziehungsarbeit verausgabt. Voraussetzung dafür ist die Kenntnis genealogischer Zusammenhänge und reeller Beziehungen und die Fähigkeit diese Kompetenz zu nutzen, erst dann rentiert sich ein solcher Einsatz von ökonomischem Kapital. Die Bereitschaft, sich diese Kompetenz anzueignen und zu bewahren, ist ein fester Bestandteil des Sozialkapitals.

Deshalb ist auch der Ertrag der Arbeit, die aufgebracht wird um Sozialkapital zu akkumulieren und zu unterhalten, umso größer, je größer das Sozialkapital selbst ist. Ein Beispiel dafür sind die Träger eines berühmten Familiennamens, er deutet auf ein ererbtes Sozialkapital hin. Solche Menschen sind in der Lage, alle ihre Gelegenheitsbekanntschaften in dauerhafte Beziehungen zu verwandeln, weil sie aufgrund ihres Sozialkapitals besonders gefragt sind. Es gibt mehr Leute, die sie kennen, als Leute die sie selbst kennen, somit haben sie es nicht nötig sich bei allen ihren „Bekannten“ selbst bekannt zu machen. Es lohnt sich für andere Menschen sie zu kennen, weil sie bekannt sind. Wenn ein Träger eines berühmten Familiennamens überhaupt einmal Beziehungsarbeit leistet, dann ist der Ertrag dieser Arbeit sehr hoch.⁶³

⁶³ Vgl. Bourdieu 1992 auf <http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/personal/lohmann/lehre/som3/bourdieu1992.pdf>, abgerufen 22.07.2010

3.4 Das inkorporierte medienkulturelle Kapital

In Anlehnung an Bourdieu und Baacke formulierten Hepp und Vogelgesang das inkorporierte (verinnerlichte) medienkulturelle Kapital. Dieses Konzept erklärt wie Jugendliche und junge Erwachsene mit den neuen Medien umgehen und wie erfolgreich sie dabei sind.

In den Untersuchungen ihrer Forschungsgruppe „Jugend- und Medienkultur“⁶⁴ kamen sie zu der Erkenntnis, dass junge Menschen durch die neuen Kommunikationsformen keiner Fragmentarisierung des Sozialen unterliegen. Im Gegenteil, sie erweitern die Zahl der wählbaren Kommunikationsformen, Selbstdarstellungsmuster und Gruppenzugehörigkeiten. Die Jugendlichen sind dadurch als mediale Avantgarde zu betrachten:⁶⁵

„(...) diese Kommunikationsmedien [Handy und SMS, Chat und E-Mail; Anm. d. A.] sichtbare Indikatoren dafür sind, dass wir in einer medientechnischen Innovationsphase leben und die Jugendlichen ein weiteres Mal zur medialen Avantgarde zählen. Denn Medien sind für junge Menschen ständige Alltagsbegleiter; sie flanieren in den Kolonnaden des medialen Supermarktes und bedienen sich hier, je nach Situation und Stimmungslage, sehr gezielt und meistens auch gekonnt. Dabei zeigt sich, dass alte und neue Medien gleichermaßen einer faszinierenden Dialektik von Gemeinschaftsbildung und Individualisierung unterliegen.“⁶⁶

Hepp und Vogelgesang sprechen von medialer Selbstsozialisation der Jugendlichen, wobei Medienszenen wie die LAN-Szene als Kompetenzmärkte fungieren. Jugendliche, die viel Medien- und Szenenerfahrung haben, sind erstaunlich produktiv und kreativ im Umgang mit den neuen Medien und ihren Inhalten: „Ihre Partizipation am kollektiv geteilten Wissensspektrum und Bedeutungskosmos vertieft und festigt dabei eine Form von

⁶⁴ Die Forschungsgruppe ‚Jugend- und Medienkultur‘ ist ein interdisziplinärer Verbund von Soziologen, Pädagogen und Medienwissenschaftlern, die seit Mitte der 1990er Jahre empirisch im Bereich Jugend, Medien und Kulturforschung arbeiten. (...) Die zentrale forschungsleitende Perspektive gründet dabei in der Prämisse, dass Medien nicht an sich existieren, sondern immer nur für sich, d.h. in konkreten wie alltäglichen, sozialen wie individuellen, kommerziellen wie kulturellen, biographischen wie aktuellen Deutungszusammenhängen. Man nutzt sie, lernt sie zu nutzen oder lehrt, wie sie zu nutzen sind. (Hepp/Vogelgesang 2009, S.98, in: Quandt/Wolling/Wimmer

⁶⁵ Vgl. Hepp/Vogelgesang 2009, S. 98, in: Quandt/Wolling/Wimmer

⁶⁶ Hepp/Vogelgesang 2009, S. 98, in: Quandt/Wolling/Wimmer

Medienkompetenz und einen Spezialisierungsgrad, der weit über das mediale Alltagswissen hinausreicht.“⁶⁷

In Anlehnung an Bourdieu sprechen sie in diesem Zusammenhang von einer jugendlichen Form von inkorporiertem medienkulturellen Kapital. Dieses Kapital ist an folgenden Aneignungs- und Gebrauchsmustern zu erkennen:

- Genrekompetenz: der mediale Habitus als konstitutives Wissens- und Inszenierungselement ist szenengebunden, da er sich auf bestimmte Medien, ihre Inhalte und Formate bezieht.
- Mediale Kopplungen: Durch diese szenenspezifische Medienkompetenz sind die Jugendlichen aufgeschlossen gegenüber neuen technischen und narrativen Medienentwicklungen. So werden Hardware-Skills und Fähigkeit zur Nutzung neuer Software als etwas Selbstverständliches angesehen.
- Selbstinitiierte Medien- und Lernkarriere: In der LAN-Szene gibt es – wie in allen Jugendkulturen – intraszenische Differenzierungen und gestufte Formen des Wissens und Involvements vom Neuling bis zum alteingesessenen Freak. Dazu kommt es aufgrund differenzieller Lernerfahrungen, die Hitzler (2004) als „unsichtbare Bildungsprogramme“ bezeichnet. Dabei werden die anfänglichen unsystematischen Versuchs-Irrtums-Strategien nach und nach von Formen des Lernens abgelöst, die zielgerichtet und bewusst sind.
- Performative Off- und Online-Wechsel: meint den spielerischen Umgang mit der Differenz zwischen Medialität und Realität. Als gekonnte Pendler und Grenzgänger zwischen physischen und medialen/virtuellen Räumen setzen Jugendliche die Fähigkeiten ihres Medienhabitus sehr gezielt ein um Inszenierungsstrategien und Ich-Entwürfe auszutesten.⁶⁸

⁶⁷ Hepp/Vogelgesang 2009, S. 98, in: Quandt/Wolling/Wimmer

⁶⁸ Vgl. Hepp/Vogelgesang 2009, S. 99, in: Quandt/Wolling/Wimmer

4. Forschungsfragen

Aus den Überlegungen zum Thema ergeben sich folgende Forschungsfragen:

F1: Was sind die Gründe (Motive) der Jugendlichen und jungen Erwachsenen an LAN-Partys teilzunehmen?

F2: Welchen Nutzen ziehen sie aus dem Besuch von LAN-Partys?

- a) sozialer Nutzen (z.B. Freundschaften pflegen)
- b) praktischer Nutzen (z.B. Austausch von Musik und Filmen)
- c) wissenstechnischer Nutzen (z.B. Aufbau eines Netzwerkes)

F3: Welche kommunikativen Prozesse laufen dabei ab?

- a) spielbezogene Kommunikation (z.B. Kooperation bei Angriff und Verteidigung)
- b) spielbezogene Metakommunikation (z.B. Diskussion von Strategien)
- c) realweltbezogene Kommunikation (z.B. persönliche und private Gespräche/Mitteilungen)
- d) Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt (z.B. Teameinteilung)⁶⁹

Angestrebt werden 8-10 Interviews die ca. 30-40 Minuten dauern sollen.

Interviewpartner sollen junge Erwachsene Computerspieler im Alter von 18 - 27 Jahren sein, die mindestens ein bis zweimal im Jahr auf LAN-Partys gehen und eine langjährige Computerspielerfahrung haben. Wünschwert wäre dabei zumindest eine weibliche Interviewpartnerin.

⁶⁹ Nach dem Modell von Fritz 2009, S.144 ff, in Quant/Wimmer/Wolling 2009

5. Methode: Qualitatives Interview und Inhaltsanalyse

5.1 Erhebungsverfahren: das qualitative Interview

„Im qualitativen Interview werden die Meinungen, Einstellungen und Bedürfnisse des Befragten ausführlich durch offene Fragen erfasst und hinterfragt.“⁷⁰

Das Interview ist in der qualitativen Sozialforschung eine beliebte und weit verbreitete Methode, das zeigt sich auch in der großen Vielfalt mehr oder weniger unterschiedlicher Interviewvarianten: vom „thematischen“, „problemzentrierten“, „biographischen“ und „fokussierten“ Interview über das „Experteninterview“ bis hin zum „Tiefen“- und „Leitfadeninterview“. Keine dieser Formen lässt sich klar abgrenzen, dennoch haben alle etwas gemeinsam. Im Gegensatz zu standardisierten Interviews der statistisch orientierten Sozialforschung machen qualitative Interviews keinerlei Vorgaben für die Antworten der befragten Personen.

Dies lässt sich an dem Vergleich zwischen biographischen Interviews und Leitfadeninterviews anschaulich machen: Biographische Interviews beginnen mit einer erzählgenerierenden Eingangsfrage und hören dann der biographischen Erzählung der zu erforschenden Personen über einen längeren Zeitraum zu. Danach werden sogenannte immanente Nachfragen zu bereits angesprochenen Themen gestellt. Erst gegen Ende bringt der Interviewer neue Themen ein um exmanente Fragen zu stellen oder die erforschten Personen dazu zu bringen, ihre Handlungsweisen zu begründen.

Im Leitfadeninterview dagegen werden nacheinander mehrere Themen durch den Forschenden vorgegeben, somit können die befragten Personen das Thema ihrer Erzählung nicht mehr frei wählen und müssen sich an den Vorgaben und artikulierten Untersuchungsinteressen orientieren. Neue Themen werden aber erst angeschnitten, wenn die befragten Personen alles erzählt haben was ihnen zum ersten Thema einfällt. Auch wenn im ersten Fall die Biographie behandelt wird und im zweiten Fall leitfadengestützte Themen, haben beide Formen etwas Entscheidendes gemeinsam: Sie möchten den zu erforschenden Personen nicht nur Meinungen, Einschätzungen,

⁷⁰ http://imihome.imi.uni-karlsruhe.de/nqualitative_interviews_meth.html, abgerufen 27.06.10

Alltagstheorien und Stellungnahmen entlocken, sondern Erzählungen zu deren persönlichen Erfahrungen.⁷¹

5.1.1 Die Formen des qualitativen Leitfaden-Interviews

Für diese Untersuchung wurde das qualitative Leitfaden-Interview als Erhebungsmethode gewählt. Der Vorteil dieser Methode liegt im konsequenten Einsatz des Leitfadens, der die Vergleichbarkeit der Daten erhöht und ihnen gleichzeitig eine Struktur gibt.⁷² Im Folgenden werden die verschiedenen Varianten dieser Interviewform kurz vorgestellt.

- Das fokussierte Interview (Merton und Kendall 1979): Vor dem Interview wird ein einheitlicher Reiz vorgegeben z.B. ein Film oder ein Artikel, danach wird dessen Wirkung auf den Interviewten anhand eines Leitfadens untersucht. Zuvor wird der Reiz einer Inhaltsanalyse unterzogen um zu bestimmen was die objektiven Bestandteile der Situation und was die subjektiven Interpretationen des Befragten sind. Beides wird dann miteinander verglichen.⁷³
- Das halbstandardisierte Interview von Scheele und Groeben (1988) dient der Rekonstruktion subjektiver Theorien, d.h. der Befragte soll implizite Annahmen über den Untersuchungsgegenstand artikulieren über den er einen komplexen Wissensbestand besitzt. Dieses Interview besteht aus zwei Teilen, nach dem eigentlichen Interview werden bei einem zweiten Termin die Aussagen des ersten Interviews zusammen mit dem Befragten in eine Struktur gebracht und seine Zustimmung zu den Inhalten dieser Aussagen eingeholt.⁷⁴
- Im Experteninterview interessiert der Befragte weniger als Person denn in seiner Eigenschaft als Experte für ein bestimmtes Handlungsfeld. Er wird auch nicht als Einzelfall sondern als Repräsentant einer Gruppe in die Untersuchung miteinbezogen.⁷⁵

⁷¹ Vgl. Nohl 2006, S.19 ff

⁷² Vgl. Flick 2007, S.224

⁷³ Ebd., S.195

⁷⁴ Ebd., S.203

⁷⁵ Ebd., S.241

- Das ethnographische Interview nach Spradley (1979) wird im Rahmen der Feldforschung eingesetzt. Für diese Interviews werden keine Zeit und kein Ort vereinbart, die Gelegenheiten für Interviews entstehen häufig spontan und überraschend aus regelmäßigen Feldkontakten. Das ethnographische Interview dient der systematischen Darlegung der spezifischen Erfahrungen der befragten Person mit dem Gegenstand der Forschung.⁷⁶
- Der Leitfaden des problemzentrierten Interviews von Witzel (1985), der aus Fragen und Erzählanreizen besteht, thematisiert insbesondere biographische Daten mit Hinblick auf ein bestimmtes Problem.⁷⁷

5.1.2 Das problemzentrierte Interview

Das problemzentrierte Interview wurde für diese Untersuchung als Variante gewählt und daher im Folgenden näher erläutert.

Drei zentrale Kriterien kennzeichnen dieses Interview:

1. Die Problemzentrierung: die Orientierung des Forschers an einer relevanten gesellschaftlichen Problemstellung
2. Die Gegenstandsorientierung: die Methoden müssen am Gegenstand orientiert entwickelt bzw. modifiziert werden
3. Die Prozessorientierung in Forschungsprozess und Gegenstandsverständnis

Witzels Konzeption umfasst einen vorgeschalteten Kurzfragebogen, den Leitfaden, die Tonbandaufzeichnung und das Postskriptum (Interviewprotokoll). Der Leitfaden ist vor allem die Grundlage dafür, bei stockendem Gespräch dem Interview eine neue Wendung zu geben, muss aber auch dazu beitragen, dass die befragte Person ihren Erzählstrang selbst entwickeln kann.

Die zentralen Kommunikationsstrategien im problemzentrierten Interview sind nach Witzel der Gesprächseinstieg, allgemeine und spezifische Sondierungen und Ad- hoc- Fragen.

⁷⁶ Vgl. Flick 2007, S.220

⁷⁷ Ebd., S.210

„Wie sind Sie darauf/dazu gekommen? Erzählen Sie!“ wäre ein Beispiel für eine Einstiegsfrage. Sondierungsfragen wären „Was passierte da im Einzelnen?“ oder „Woher wissen Sie das?“, sie können zusätzliche Details des Dargestellten liefern.⁷⁸

Der Kurzfragebogen soll z.B. demographische Daten, die für die Themen des eigentlichen Interviews weniger relevant sind, aus diesem heraus nehmen. Witzels Konzeption sieht vor diesen Fragebogen vor dem eigentlichen Interview anzuwenden, Flick schlägt aber alternativ vor ihn am Ende zu verwenden um zu vermeiden, dass sich seine Frage-Antwort-Struktur auf den Dialog im Interview selbst auswirkt.

Beim problemzentrierten Interview geht es um die Auseinandersetzung mit subjektiven Sichtweisen. Theoretischer Hintergrund dieser Methode ist das Prozessverständnis und die Zielsetzung einer Forschung, die an der Entwicklung von Theorien orientiert ist. Denn die Fragestellungen richten sich auf Wissen über Sachverhalte oder Sozialisationsprozesse. Dabei sollte die Auswahl von Interviewpartnern schrittweise erfolgen um die Prozessorientierung der Methode zu realisieren. Hinsichtlich des Auswertungsverfahrens ist die Methode nicht festgelegt, jedoch werden vor allem kodierende Verfahren, insbesondere die qualitative Inhaltsanalyse, verwendet.⁷⁹

5.1.3 Konkrete Vorgangsweise

Zur Entwicklung des Leitfadens wurden bereits durchgeführte Studien zu LAN-Partys (Hepp/Voglegesang; Jansz/Martens; Schätz; Glock), eigene Arbeiten aus früheren Seminaren über Computerspielen und die Forschungsfragen herangezogen. Der Leitfaden wurde schließlich einem Pretest unterzogen und angepasst. Der Leitfaden ist in vier Blöcke aufgeteilt:

1. Spieleralltag- und Karriere: Einleitung zum Thema Computerspielen, Fragen zu Spielmotivation und Spieleralltag
2. Freunde & LAN-Partys: Fragen zu LAN-Partys (Dauer, Häufigkeit, Organisation, Ablauf, persönlicher Nutzen) und Freunden (Beziehungen zu Spielern/Nichtspielern, neue Bekanntschaften, Wichtigkeit des Zusammenkommens)

⁷⁸ Vgl. Flick 2007, S.211

⁷⁹ Ebd. S. 213

3. Kommunikation: Fragen zu realweltbezogene Kommunikation, spielbezogene Kommunikation, spielbezogene Metakommunikation und Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt
4. Soziodemographie: Fragen zu Alter, Geschlecht, Bildung, Beruf, Wohn- und Familiensituation, Spielerfahrung, Spieldauer, technische Ausstattung

Mit diesem Leitfaden wurden neun Interviews im Zeitraum März bis Anfang April 2010 zu je 30 bis 40 Minuten durchgeführt. Für die Auswertung werden die Transkripte einer Inhaltsanalyse unterzogen.

5.2 Auswertungsverfahren: die Inhaltsanalyse

„Die Inhaltsanalyse ist eine empirische Methode zur systematischen, intersubjektiv nachvollziehbaren Beschreibung inhaltlicher und formaler Merkmale von Mitteilungen, meist mit dem Ziel einer darauf gestützten interpretativen Inferenz auf mitteilungsexterne Sachverhalte.“⁸⁰

Der Ausdruck „empirisch“ bezeichnet die Modalität des Zugangs zur Realität. Außerdem schließt er die beiden Wissenschaftsstandards „Systematik“ und „Objektivität“ mit ein. Es wird also die Transparenz des Erkenntnisprozesses angestrebt.

Somit ist die erste Voraussetzung dafür, dass das Erkenntnisobjekt unter angebbaren Bedingungen von verschiedenen Personen reproduzier - und/oder wahrnehmbar ist.

Die Offenlegung des Verfahrens ist die zweite Voraussetzung für die Transparenz des Erkenntnisprozesses. Von der Inhaltsanalyse wird ein spezifischer Datentypus mit einem bestimmten Informationsgehalt produziert, was diese Ergebnisse genau bedeuten lässt sich nur schwer abschätzen, wenn man prüft, welche Stichprobe genommen wurde oder etwa was unter den zentralen Begriffen verstanden wurde. Die Methode muss so explizit dokumentiert sein, dass die angegebenen Operationen erneut zu demselben Resultat führen, wenn sie von einer beliebigen Person durchgeführt werden. Die Methode muss also vom erkennenden Subjekt losgelöst bzw. „objektiviert“ sein.

⁸⁰ Früh 2007, S.27

Es ist ein systematisches Vorgehen erforderlich – dies ist die dritte Voraussetzung. Eine Transparenz des Erkenntnisvorganges ist nur gewährleistet, wenn sichergestellt ist, dass auf eine angebbare Menge von Texten immer dieselben Erkenntnisstrategien invariant angewendet wurden.

Diese drei Voraussetzungen charakterisieren die Inhaltsanalyse und gelten als allgemein akzeptierte Bedingungen jeder empirischen Wissenschaft.⁸¹

Die Inhaltsanalyse hat im Normalfall Kommunikation zum Gegenstand. Dabei handelt es sich zwar gewöhnlich um Sprache, aber auch Musik, Bilder, etc. können zum Gegenstand gemacht werden.

Die Inhaltsanalyse arbeitet mit symbolischem Material (Texten, Bildern, Noten), das heißt, die Kommunikation liegt in irgendeiner Art protokolliert oder festgehalten vor. Somit ist fixierte Kommunikation Gegenstand der Analyse.

Die Inhaltsanalyse will systematisch vorgehen und grenzt sich damit gegen einen Großteil hermeneutischer Verfahren ab. Sie läuft also nach expliziten Regeln ab. Das ermöglicht es, dass auch andere die Analyse verstehen, nachvollziehen und überprüfen können. Dadurch ist die intersubjektive Nachvollziehbarkeit gegeben und die Inhaltsanalyse kann sozialwissenschaftlichen Methodenstandards genügen.

Außerdem geht eine gute Inhaltsanalyse theoriegeleitet vor. Sie analysiert ihr Material unter einer theoretisch ausgewiesenen Fragestellung. Dabei sind auch die einzelnen Analyseschritte von theoretischen Überlegungen geleitet und die Ergebnisse werden vom jeweiligen Theoried Hintergrund her interpretiert.

Die Inhaltsanalyse will ihr Material nicht ausschließlich für sich analysieren, sondern als Teil des Kommunikationsprozesses. Durch Aussagen über das zu analysierende Material will sie Rückschlüsse auf bestimmte Aspekte der Kommunikation ziehen, Aussagen über den „Sender“ (z.B. dessen Absichten), über Wirkungen beim „Empfänger“ o.ä. ableiten.⁸²

5.2.1 Die Formen der qualitativen Inhaltsanalyse

In der qualitativen Inhaltsanalyse kann man nach Mayring (1997) vier Formen unterscheiden:

⁸¹ Vgl. Früh 2007, S.133 ff

⁸² Vgl. Mayring 2008, S.12

- Die zusammenfassende Inhaltsanalyse reduziert das Textmaterial immer weiter unter Beibehaltung der wesentlichen Inhalte, die Zusammenfassung wird dabei Zusehens abstrakter⁸³,
- die induktive Kategorienbildung entwickelt die Kategorien (oder Codes) direkt aus dem Textmaterial ohne Einbeziehung vorab formulierter Theorienkonzepte, in die die Inhalte oder sonstigen Textmerkmale eingeordnet werden können,⁸⁴
- die explizierende Inhaltsanalyse versucht, die untersuchten Inhalte so gut wie möglich verständlich zu machen, indem zu einzelnen interpretationsbedürftigen Textstellen zusätzliches Material herangetragen wird⁸⁵, und
- die strukturierende Inhaltsanalyse filtert anhand eines Kategoriensystems eine bestimmte Struktur aus dem Material heraus.⁸⁶

5.2.2 Die Formen der quantitativen Inhaltsanalyse

Eine quantitative Inhaltsanalyse geht folgendermaßen vor: Nachdem die Fragestellung festgelegt wurde, wird das relevante Datenmaterial (z.B. Zeitungen, Zeitschriften, Bücher) bestimmt. Zunächst muss die Frage welcher Zeitraum interessant ist geklärt werden. Dann wird festgelegt welche Textsorten relevant sind und gegebenenfalls ein Verfahren zur Stichprobenziehung ausgewählt. Schließlich müssen noch die Analyseeinheiten definiert werden. (z.B. Sätze, Abschnitte, Seiten, zusammengehörige Texte usw.)

Die wichtigsten "klassischen" Verfahren der quantitativen Inhaltsanalyse sind:

- Die Frequenzanalyse versucht in den Untersuchungseinheiten die Häufigkeit des Auftretens bestimmter Merkmale festzustellen. Daraus wird im Allgemeinen auf die Intensität oder die Art geschlossen, mit der über bestimmte Themen kommuniziert wird.
- Die Valenzanalyse erfasst zusätzlich, welche Bewertungen mit den betreffenden Untersuchungsgegenständen verbunden werden, ob also z.B. im untersuchten Material bestimmte Personen, Themen usw. eher positiv, neutral oder negativ beurteilt werden.

⁸³ Vgl. Mayring 2008, S.75

⁸⁴ Mayring 2008, S.75

⁸⁵ Ebd. S.77

⁸⁶ Ebd. S.83

- Bei der Intensitätsanalyse wird, neben dem Zählen von Begriffen, Themen oder anderen interessierenden Merkmalen, auch erfasst, wie stark Wertungen zum Ausdruck im Analysematerial kommen. Diese Wertungen werden im Unterschied zu einer Valenzanalyse nicht nur nach ihrer Richtung (z.B. positiv oder negativ), sondern nach ihrer Intensität beurteilt.
- Bei der Kontingenzanalyse wird erfasst, welche Merkmale zusammen im Ausgangsmaterial auftreten und vor allem, ob bestimmte Merkmale häufiger gemeinsam auftreten, als es zufällig zu erwarten wäre.⁸⁷

5.2.3 Qualitative vs. Quantitative Inhaltsanalyse

Die quantitative Inhaltsanalyse konzentriert sich ausschließlich auf die Vorkommenshäufigkeiten bestimmter Elemente in einem zu analysierenden Text.⁸⁸

Dabei werden für jede Dimension Analysekatégorien entwickelt, denen das vorliegende Material zugeordnet wird.

Die meisten Verfahren der quantitativen Inhaltsanalyse beruhen darauf, das Auftreten bestimmter Worte zu erfassen, zu quantifizieren und zu zählen. Andere Textmerkmale können auch Inhalt der Analyse sein, etwa grammatikalische Konstruktionen oder rhetorische Wendungen. Auf dieser Basis erfolgt die statistische Auswertung, z. B. als Gruppen- und Zeitvergleich.⁸⁹

Eine (subjektive) Bewertung des Inhalts findet nicht statt.

Bei der qualitativen Inhaltsanalyse wird dagegen eine mehr oder weniger subjektive Bewertung des zu analysierenden Inhalts vorgenommen. Sie konzentriert sich nicht nur auf exakt auszählbare Inhalte.⁹⁰

Die qualitative Inhaltsanalyse bezieht auch Kommunikationsinhalte, die nicht explizit ausgesprochen werden in die Analyse mit ein, durch eine systematische Interpretation wird

⁸⁷ Vgl. Stangl auf: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/FORSCHUNGSMETHODEN/Inhaltsanalyse.shtml>, abgerufen 30.4.2010

⁸⁸ Vgl. Berth auf: <http://www.inhaltsanalyse.de>, abgerufen 13.06.2010

⁸⁹ Vgl. Stangl auf: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/FORSCHUNGSMETHODEN/Inhaltsanalyse.shtml>, abgerufen 30.4.2010

⁹⁰ Vgl. Berth auf: <http://www.inhaltsanalyse.de>, abgerufen 13.06.2010

die inhaltliche Bedeutung von Aussagen ermittelt, ohne das Material auf quantifizierbare Aussagen zu reduzieren.

Nach Sichtung des Materials wird zunächst ein System von Kategorien festgelegt, anhand dessen durch die interpretativen Techniken der Zusammenfassung, Explikation und/oder Strukturierung Aussagen aus dem Text herausgefiltert werden.

Die Inhaltsanalyse wird meistens bei der Auswertung von Einzelinterviews und Gruppendiskussionen verwendet.

Trotzdem kann man im Normalfall quantitativ und qualitativ nicht hundertprozentig voneinander trennen. Inhaltsanalysen bestehen nicht ausschließlich aus Zählen von Worten oder Satzkonstruktionen, auch eine quantitative Analyse kommt nicht ohne qualitative Elemente aus. Daher geht es meist nur um unterschiedliche Akzentsetzungen: Qualitative Analysen versuchen, den Prozess des Verstehens bzw. der hermeneutischen Analyse und der Explikation von Sinn möglichst umfassend nachzuvollziehen, während quantitative Analysen eher die erfassten Sinngehalte in Form von Häufigkeiten bzw. Assoziationsmustern auswerten wollen, um so zu statistisch analysierbaren Vergleichen zu kommen.⁹¹

5.2.4 Konkrete Vorgangsweise

Für diese Arbeit wurde die induktive Kategorienbildung gewählt.

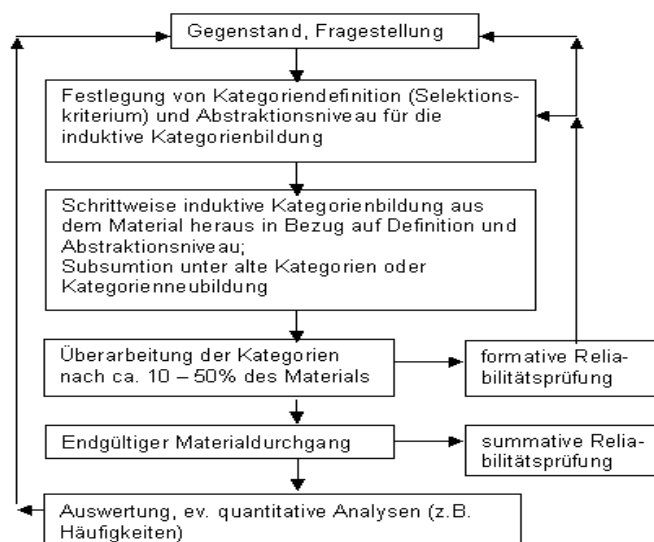


Abb.7: Induktive Kategorienbildung nach Mayring

⁹¹ Vgl. Stangl auf: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/FORSCHUNGSMETHODEN/Inhaltsanalyse.shtml>, abgerufen 30.4.2010

Nach einer ersten Sichtung des Materials wurden anhand der Forschungsfragen allgemeine „Vor“- Kategorien gebildet. Danach wurde das Material ein weiteres Mal und diesmal genauer durchgegangen. Dabei wurden die Oberkategorien festgelegt, in Unterkategorien aufgeteilt und diese noch einmal in Feinkategorien aufgefächert.

Mit diesem Kategoriensystem wurde begonnen die relevanten Paraphrasen herauszufiltern und zu reduzieren. Als Pretest wurden ca. 40 Prozent des Materials aufgearbeitet, mit den daraus gewonnenen Erkenntnissen über das Funktionieren des Kategoriensystems wurde es ein letztes Mal leicht verändert und bekam seine endgültige Form.

Im nächsten Schritt wurden alle relevanten Stellen aus den Interviews in eine Auswertungstabelle eingefügt und auf die Kategorien reduziert. Anhand dieser Tabelle wurde die endgültige Auswertung verfasst.

5.2.5 Das Kategorienschema

Das Kategorienschema ist die Grundlage der Auswertung. Wie oben bereits erwähnt, werden die Kategorien aus dem Material heraus gebildet, d. h. ohne vorher festgelegt worden zu sein. Im Folgenden werden die einzelnen Kategorien vorgestellt und erläutert.

5.2.6.1 Kategorie Spielermotive

Um sich dem Thema LAN-Partys zu nähern ist es ratsam sich zuerst die Motivation zum Computerspielen der einzelnen Spieler anzusehen. Die Oberkategorie Spielermotive wurde in neun Unterkategorien geteilt, von denen fünf sich nochmals in elf Feinkategorien aufteilen.

Nr.	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
9	31	Spielermotive	Spaß		„...in erster Linie aus Spaß...“
8	40		Vergleich/ Wettbewerb		„...dass man zu den Besseren gehört, also der Wettbewerb...“
2	51-52		Sozialer Kontakt	<i>Freunde</i>	„...das ist auch irgendwo eine gemeinsame Plattform...“
4	51			<i>Kommunikation</i>	„...man hat die Kommunikation mit anderen Leuten...“
7	50		Eskapismus	<i>Entspannung</i>	„...mach ichs (...) zum Ausgleich...“
5	38-39			<i>Ablenkung</i>	„...man kann sich gut von seinen

				Problemen ablenken...“
8	38		<i>Zeitvertreib</i>	„...einerseits ist es ein netter Zeitvertreib...“
1	51-52	Technik	<i>Grafik</i>	„Bei GTA 3 reizt mich eben das Umfeld (...) die Grafik beeindruckt einen...“
2	45-46		<i>Programmierung</i>	„Es ist mittlerweile auch der Respekt vor der Technik.“
3	26	Freiheit	<i>Ausprobieren</i>	„...da kann man einfach alles gefahrlos ausprobieren...“
3	38-39		<i>Realitätsferne</i>	„...der Kontrast, der Gegensatz zu meinem Leben...“
4	45-46	Herausforderung		„...relativ klare Herausforderungen bekommt, man hat ein klares Ziel vor Augen...“
5	39-40	Steigerung	<i>Im Spiel</i>	„...kann man sich in den Spielen immer verbessern, es gibt immer eine Steigerung...“
6	123		<i>Im Umgang mit dem Computer</i>	„...schult das Computerspielen auch den Umgang mit dem PC...“
1	49-50	Spannung		„...und dazu kommt auch der Nervenkitzel, erwischt er mich, erwischt er mich nicht...“

Das erste Motiv „Spaß“ ist natürlich naheliegend, wenn es um das Thema Spielen jeglicher Art geht, das ist sozusagen der „Ur“-Grund warum wir spielen. Dieses Motiv wurde auch am häufigsten genannt. Die Kategorie „Spaß“ wurde nicht weiter unterteilt, da sie für sich steht und für jeden klar sein dürfte.

Das zweite Motiv „Wettbewerb/Vergleich“ war auch ein oft genannter Grund. Jeder möchte der Beste oder der Erste sein, seine Fähigkeiten gegen andere Menschen austesten oder einfach sehen wie gut er ist. Hier wurde es auch nicht für nötig erachtet die Kategorie in feinere Einheiten zu unterteilen.

„Sozialer Kontakt“ ist die dritte Unterkategorie in der Kategorie „Spieler motive“. Ein wichtiger Aspekt beim Spielen war für viele der soziale Kontakt, sei es mit Freunden oder mit fremden Spielern. Um dies zu verdeutlichen wurde die Kategorie in „Freunde“ und „Kommunikation“ unterteilt. Der Kontakt mit Freunden war bei vielen ein ausschlaggebender Punkt, bei einigen wurde das Spielen sogar als regelmäßiges gemeinsames Hobby praktiziert. Kommunikation an sich ist jedoch auch für einige wichtig, das bezieht sich auch auf fremde Spieler, also wurde es zur zweiten Feinkategorie.

Realitätsflucht im weitesten Sinn meint der Titel der vierten Unterkategorie „Eskapismus“. Um dies zu verdeutlichen wurde die Kategorie in die drei Feinkategorien „Entspannung“, „Ablenkung“ und „Zeitvertreib“ unterteilt. „Entspannung“ bedeutet für die Befragten einen

Ausgleich zum Alltag und zur Arbeit oder Ausbildung; Spielen ist etwas um den Kopf frei zu bekommen. Um sich von Problemen abzulenken oder sich zu beruhigen, dafür steht die Kategorie „Ablenkung“. Die dritte Feinkategorie „Zeitvertreib“ meint die Beschäftigung mit Spielen, wenn es nichts Wichtigeres oder Besseres zu tun gibt, eben sich die Zeit zu vertreiben. Diese drei Kategorien bezeichnen alle eine Flucht vor der Realität im positiven wie im negativen Sinn.

Das fünfte Motiv „Technik“ meint die Begeisterung und den Respekt vor der Technik, im häufigsten Fall wurde in diesem Zusammenhang die Grafik genannt. Die Kategorie wurde in die Feinkategorien „Grafik“ und „Programmierung“ unterteilt.

Ein weiteres Motiv für das Computerspielen war die Möglichkeit, Dinge gefahrlos ausprobieren zu können. Außerdem war es für einige faszinierend, dass das Spiel etwas ganz anderes ist als das alltägliche Leben und weit davon entfernt ist. Diese zwei Aspekte wurden in der Kategorie „Freiheit“ zusammengefasst und durch die Unterteilung in die Feinkategorien „Ausprobieren“ und „Realitätsferne“ verdeutlicht.

Die Herausforderung, die Computerspiele darstellen, ist das siebente Motiv der Oberkategorie „Spieler motive“. Ein klares Ziel vor Augen mit einer Palette an Möglichkeiten dieses zu erreichen macht hier den Reiz aus. Die Kategorie „Herausforderung“ wurde nicht weiter unterteilt.

Die achte Kategorie „Steigerung“ beinhaltet die Feinkategorien „Im Spiel“ und „im Umgang mit dem Computer“. Die Möglichkeit sich stetig in etwas zu verbessern war für einige ein Grund zu spielen. Durch das Spielen verbessert sich auch der allgemeine Umgang mit dem Computer, das wurde auch von zwei Befragten erwähnt.

Ein klassisches Motiv bezeichnet die neunte Kategorie „Spannung“. Vor allem Action- und Horrorspiele erzeugen viel Spannung und Nervenkitzel, das ist – genauso wie beim Fernsehen – ein reizvoller Grund zu spielen. Bei dieser Kategorie war es auch nicht nötig weitere Unterteilungen vorzunehmen.

5.2.6.2 Kategorie Spielverhalten heute

Als nächstes ist es sinnvoll sich das Spielverhalten und die Spielgewohnheiten der Befragten anzusehen um ein Gefühl dafür zu bekommen, wie viel Zeit sie ins Spielen investieren, wie wichtig ihnen das Spielen ist und welchen Bezug sie zum Spielen haben. Die Oberkategorie „Spielverhalten heute“ ist in zwei Unterkategorien aufgeteilt, von denen sich die Kategorie „Zeitliche Dimension“ nochmals in vier Feinkategorien und die Kategorie „Bezug zum Spielen“ in drei Feinkategorien teilen.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
9	36	Spielverhalten heute	Zeitliche Dimension	Dauer: __ (Zeit eintragen)	„Zurzeit circa drei Stunden am Tag.“
8	51			Tageszeit: __ (Zeit eintragen)	„Da spiele ich am Abend nach der Arbeit...“
1	79			Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: __ (Zahl/Verhältnis eintragen)	„Vielleicht zehn Prozent...“
2	62-63;66-67			Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: __ (Zahl/Verhältnis eintragen)	„...ich denke es ist relativ ausgeglichen.“; „...es hat die gleiche Wertigkeit wie meine anderen Hobbys.“
5	63-64		Bezug zum Spielen	Schwach	„...dass ich nicht mehr so den Bezug zum Spielen habe...“
4	73-76			Stark	„Priorität hat natürlich klar das Studium und was danach kommt ist Freizeit und momentan ist das für mich grad das Online spielen ein signifikanter Punkt oder eben etwas was ich sehr gern mache, wo ich auch gern meine Freizeit dafür opfere.“
6	145			Ausbalanciert	„Jetzt hab ich eine gute Balance gefunden.“

Die Kategorie „Zeitliche Dimension“ soll die zeitliche Aufwendung der Befragten aufzeigen. Unterteilt ist sie in die Feinkategorien „Dauer“, „Tageszeit“, „Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/Beruf“ und „Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys“. Das soll verdeutlichen welchen Stellenwert das Spielen zum Beispiel im Tagesablauf der Befragten hat.

Wie stark der Bezug zum Computerspielen ist soll die zweite Unterkategorie „Bezug zum Spielen“ darstellen und wurde daher in die Feinkategorien „Schwach“, „Stark“ und „Ausbalanciert“ unterteilt.

5.2.6.3 Kategorie Spielerverhalten früher

Da fast alle Befragten von sich aus einen Vergleich zu ihrem Spielverhalten früher gezogen haben, wurde dieser Aspekt auch in das Kategoriensystem aufgenommen. Dabei ist besonders interessant, dass sich das Spielverhalten vieler drastisch verändert hat. Diese Kategorie soll deshalb zeigen, dass das Spielverhalten eines Computerspielers kein fixes Schema hat, sondern sich laufend verändert. „Früher“ meint hier die Teenagerzeit der Befragten. Die Oberkategorie „Spielverhalten früher“ ist in die zwei gleichen Unterkategorien unterteilt wie die Kategorie „Spielverhalten heute“. Die Feinkategorien unterscheiden sich jedoch ein wenig: „Zeitliche Dimension“ unterteilt sich in drei Feinkategorien, „Bezug zum Spielen“ in zwei.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
8	49	Spielverhalten früher	Zeitliche Dimension	<i>Dauer: __ (Zeit eintragen)</i>	„Es hat Zeiten gegeben, da hab ich mehr gespielt, so drei oder vier Stunden...“
1	77-78			<i>Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: __ (Zahl/Verhältnis eintragen)</i>	„Während der Schulzeit hab ich auf jeden Fall mehr Zeit damit verbracht zu Spielen, als dass ich gelernt hab.“
4	64-65			<i>Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: __ (Zahl/Verhältnis eintragen)</i>	„...da hab ich damals schon viel Zeit in Sport investiert, ...“
9	18-19		Bezug zum Spielen	<i>Stark</i>	„...das war auch die Phase wir am meisten gespielt haben.“
7	15-18			<i>Sehr stark</i>	„Da habe ich echt nur gespielt. Ich bin von der Schule heimgekommen und hab gespielt. Ich bin am Wochenende vom fortgehen heimgekommen und hab gespielt. Bin aufgestanden, hab gespielt. War essen, hab gespielt. Also ich habe wirklich viel gespielt früher.“

Die Kategorie „Zeitliche Dimension“ ist wieder in die Feinkategorien „Dauer“, „Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/Beruf“ und „Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys“ aufgeteilt. Lediglich die Kategorie „Tageszeit“ wurde weggelassen, da hier zu wenige Angaben gemacht wurden.

Die zweite Unterkategorie „Bezug zum Spielen“ wurde nur in zwei Feinkategorien aufgeteilt „Stark“ und „Sehr stark“, niemand hatte früher einen schwachen oder ausbalancierten Bezug zum Spielen.

Die Oberkategorien „Spielverhalten heute“ und „Spielverhalten früher“ wurden mit Absicht ähnlich gestaltet, damit eine bessere Vergleichbarkeit gegeben ist.

5.2.6.4 Kategorie LAN-Party Motivation

Die vierte Oberkategorie beschäftigt sich mit den Gründen der Befragten auf eine private LAN-Party zu gehen. Unterteilt ist sie in vier Unterkategorien, von denen eine in drei Feinkategorien weiter aufgefächert ist.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
1	104	LAN-Party-Motivation	Freunde	<i>Treffen</i>	„...aber grundsätzlich gings mir immer darum, dass man etwas zusammen macht.“
3	57			<i>Gemeinsam spielen</i>	„...man spielt gemeinsam, man hat zusammen Spaß...“
6	257			<i>Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen</i>	„Ja, Filme schauen, Musik hören,...“
9	60-61		Wettkampf		„...auch um sich zu messen bei Turnieren.“
7	236-237		Spiele an sich		„Aber der Vordergrund ist für mich schon das Spielen, ich fahre ja auch nur auf LAN-Partys, wenn ich grad was zum Spielen hab.“
2	200-203		Gesamtpaket		„Es sind halt verschiedene Ebenen, die zusammen kommen, aber es ist halt dieses Gesamtpaket eigentlich, das einfach sehr nett ist.“

„Freunde“ ist die erste Unterkategorie. Da nicht nur das gemeinsame Spielen eine Motivation ist, um auf LAN-Partys zu gehen, wurde die Kategorie neben der Feinkategorie „Gemeinsam spielen“ auch in „Treffen“ und „Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen“ unterteilt. Beides waren mitunter wichtige Gründe der Befragten.

Wie schon bei den Spielermotiven ist das Bedürfnis sich mit anderen zu messen auch eine Motivation, um auf eine LAN-Party zu gehen. Die Kategorie hierfür wurde „Wettkampf“ genannt und nicht weiter unterteilt.

Auch das Spielen an sich wurde öfters als Grund genannt und wurde somit eine eigene Kategorie und ebenfalls nicht weiter aufgefächert.

Die vierte Kategorie nennt sich „Gesamtpaket“. Neben den oben genannten Motiven wurde auch das Gesamtpaket aus Freunde treffen, Spielen und andere Dinge gemeinsam tun oftmals extra erwähnt und herausgestrichen, deshalb wurde es als Kategorie in die LAN-Party Motivation aufgenommen.

5.2.6.5 Kategorie Persönlicher Nutzen

Was die Befragten für sich aus den LAN-Partys mitnehmen, damit beschäftigt sich die Oberkategorie „Persönlicher Nutzen“. Sie ist in vier Unterkategorien geteilt, von denen sich die eine Hälfte in drei Feinkategorien und die andere Hälfte in zwei Feinkategorien aufteilt.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
5	160-161	Persönlicher Nutzen	Sozial	<i>Freundschaften pflegen</i>	„...ein zusätzlicher Nutzen ist auf jeden Fall das Pflegen der Freundschaft, das ist mir auch das wichtigste.“
7	229-230			<i>Neue Bekanntschaften</i>	„Ich hab die dort gesehen, gewusst wie die heißen und halt so mit denen über Computerspiele reden können, aber im Endeffekt nachher nicht mehr.“
2	196-197		Unterhaltungskultur	<i>Austausch vom Musik</i>	„...dass es wie ein Tauschtreff ist, dass man Musik austauscht, ...“
1	220			<i>Austausch von Filmen</i>	„Ja und Filme werden auch getauscht.“
7	209-210			<i>Austausch von Spielen</i>	„Manchmal tauschen wir ein paar Filme aus, manchmal auch ein Spiel, ...“
5	132-133		Technisch	<i>Netzwerkherstellung gelernt</i>	„Ich selbst kenn mich nicht so gut aus, aber durch die regelmäßigen LANs habe natürlich gelernt wie man sich vernetzt und wie das funktioniert.“
9	86-87			<i>Netzwerktechnisch nichts dazu gelernt</i>	„...also was die Technik betrifft bin ich da nicht bewandert. Ich hab damit nicht beschäftigt.“
4	169-170			<i>Umgang mit dem Computer</i>	„Aber ich denke schon, dass sich durch das Computerspielen mein Umgang mit dem PC verbessert hat, ...“
8	152-153		Besondere Gespräche	<i>Themen</i>	„...dass man vielleicht über Dinge redet über die man, wenn man sich so trifft, nicht redet, ...“
6	267-268			<i>Anregungen</i>	„Durchs quatschen hat man sich halt Anregungen geholt für neue Spiele, ...“

LAN-Partys sind in erster Linie etwas sehr Soziales, aus dem man auch einen Nutzen ziehen kann, deshalb nennt sich die erste Unterkategorie „Sozial“. Dieser Nutzen kann das Pflegen von Freundschaften oder Kennenlernen neuer Leute sein. Somit beinhaltet diese Kategorie die Feinkategorien „Freundschaften pflegen“ und „Neue Bekanntschaften“.

Die Unterkategorie „Unterhaltungskultur“ meint die Medien Musik, Film, Computerspiele und deren Austausch. Da viele ihre Musik-, Film- und Spielesammlung auf ihrem PC haben, bieten sich LAN-Partys für deren Austausch an. Unterteilt ist die Kategorie also in „Austausch von Musik“, „Austausch von Filmen“ und „Austausch von Spielen“.

Um eine LAN-Party auf die Beine zu stellen ist technisches Know How eine Grundvoraussetzung. Denn um spielen zu können müssen alle Computer in einem Netzwerk verbunden werden. Die Unterkategorie „Technisch“ soll aufzeigen, ob diejenigen unter den

Befragten, die davor nichts über Netzwerkherstellung wussten, etwas auf diesem Gebiet dazu gelernt haben. Folglich heißen die Feinkategorien „Netzwerkherstellung gelernt“, „Netzwerktechnisch nichts dazu gelernt“ und „Umgang mit dem Computer“; letztere zielt eher allgemein auf den Nutzen beim Computerspielen ab.

Die vierte Unterkategorie „Besondere Gespräche“ beschäftigt sich mit der Tatsache, dass auf LAN-Partys Themen auf den Tisch kommen, die unter normalen Umständen nicht besprochen werden, weil es sich nicht ergibt. Daher heißt die erste Feinkategorie „Themen“. Außerdem holen sich die Befragten gerne Anregungen für neue Spiele, Musik, Filme etc. Dieser persönliche Nutzen wird in der Feinkategorie „Anregungen“ zum Thema gemacht.

5.2.6.6 Kategorie Organisation

Um sich eine Vorstellung davon machen zu können wie oft die LAN-Partys stattfinden, wie viele Leute hingehen oder wie lang das Ganze im Durchschnitt dauert, wurde auch nach solchen formalen Dingen gefragt. Mit den Antworten zu diesen Fragen beschäftigt sich die Kategorie „Organisation“. Sie besteht aus vier Unterkategorien, von denen zwei weiter unterteilt sind, eine in zwei und eine in drei Feinkategorien.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
3	51	Organisation	Häufigkeit: __ (Zahl eintragen)		„Das findet jetzt einmal im Quartal statt,...“
6	192-193		Planung	<i>Langfristig</i>	„...jetzt muss man da schon fast ein Monat vorher fragen oder dass ich mir dieses Wochenende frei halte...“
2	125-126			<i>Spontan</i>	„...organisiert wird das sehr spontan und einfach durch weiter sagen, also Mundpropaganda.“
9			Dauer: __ (Dauer eintragen)		„Also mindestens 24 Stunden, oft auch zwei Tage lang,...“
5	85		Anzahl der Spieler	<i>Im Durchschnitt: __ (Zahl eintragen)</i>	„...zwischen vier und acht Personen...“
6	205-206			<i>Selten: __ (Zahl eintragen)</i>	„Wir haben auch schon welche zu zwölf gehabt,...“
7	88-89			<i>Einmalig: __ (Zahl eintragen)</i>	„...da sollten wir ein Projekt starten und wir haben die Idee gehabt, dass wir eine LAN-Party machen, die war ausgelegt für 20 bis 25 Leute...“

Die erste Unterkategorie „Häufigkeit“ soll zeigen wie oft eine LAN-Party im Freundeskreis der Befragten statt findet.

Um etwas über die Art und Weise der Planung zu erfahren ist die zweite Unterkategorie „Planung“ in die Feinkategorien „Langfristig und „Spontan“ geteilt, d. h. ob vor der Party eine langfristige Planung statt findet oder ob sie spontan zustande kommt.

Weiters interessant ist in diesem Zusammenhang die durchschnittliche Dauer einer LAN-Party. Darüber soll die Unterkategorie „Dauer“ Auskunft geben.

Der letzte Punkt, der bei dem Thema Organisation ins Auge gefasst wird, ist die Anzahl der Spieler auf den LAN-Partys der Befragten. Die gleichnamige Unterkategorie ist in drei Feinkategorien unterteilt: „Im Durchschnitt“, „Selten“ und „Einmalig“,

5.2.6.7 Kategorie LAN-Party & Freunde

Die Oberkategorie „LAN-Party & Freunde“ beschäftigt sich damit, in welcher Beziehung die befragten LAN-Party-Gänger zu den Leuten auf den Partys stehen und wie es dabei allgemein mit dem Thema Freunde aussieht. Unterteilt ist sie in vier Unterkategorien, davon teilen sich zwei in vier bzw. zwei Feinkategorien.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
1	241	LAN-Party & Freunde	Qualität der Freundschaften	<i>Gute Freunde</i>	„Das ist mein sehr guter Freundeskreis...“
4	203			<i>Familienmitglieder</i>	„...Leute aus meiner Verwandtschaft...“
5	175			<i>Partner</i>	„Meine Freundin ist auch immer dabei...“
2	222			<i>Freunde von Freunden</i>	„Hin und wieder bringt halt wer wen mit, der ganz nett ist...“
3	70		Anzahl LAN-Kreise	<i>Ein LAN-Kreis</i>	„Ich hab nur einen LAN-Kreis...“
6	201			<i>Zwei LAN-Kreise</i>	„Eigentlich hab ich zwei Hauptkreise...“
7	138-139		Besuch von großen LAN-Partys mit Freunden		„Mit dem einen Freundeskreis bin ich eher auf die großen LAN-Partys gefahren...“
1	135-136		Unbeteiligte Freunde		„Es war auch so, dass Zuschauer gekommen sind,...“

Die erste Unterkategorie „Qualität der Freundschaften“ beschäftigt sich mit den Beziehungen, die die Befragten zu den andern LAN-Party-Beteiligten haben. Somit ist sie in die vier Möglichkeiten, die vorkamen, unterteilt: „Gute Freunde“, „Familienmitglieder“, „Partner“ und „Freunde von Freunden“.

Da es einige unter den Befragten gab die mehr als einen „LAN-Kreis“ haben, sprich ein Kreis von Leuten, der regelmäßig auf LAN-Partys geht bzw. gemeinsam welche veranstaltet,

erschien es sinnvoll diesen Aspekt in das Kategorienschema aufzunehmen. Somit unterteilt sich diese Unterkategorien in die zwei Feinkategorien „Ein LAN-Kreis“ und „Zwei LAN-Kreise“.

Auch die Tatsache, dass ein paar der Befragten gemeinsam mit Freunden große LAN-Partys, also professionell organisierte Events, besucht haben wurde als Unterkategorie „Besuch von großen LAN-Partys mit Freunden“ in das Kategorienschema aufgenommen.

Was beim Thema Freunde noch interessant erschien, war die Tatsache, dass bei einigen der Befragten sogar an der LAN-Party unbeteiligte Freunde vorbeikommen um zu plaudern und vielleicht ein Spiel mitzuspielen. Die Unterkategorie „Unbeteiligte Freunde“ erfasst diesen ungewöhnlichen Sachverhalt.

5.2.6.8 Kategorie LAN-Party Spiele

Um ein vollständiges Bild von den LAN-Partys der Befragten zu bekommen wurde auch nach den Computerspielen gefragt, die dort gespielt werden. Die Oberkategorie „LAN-Party Spiele“ ist in zwei Unterkategorien aufgeteilt, die erste gliedert sich in vier Feinkategorien auf, die zweite in zwei Feinkategorien.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
9	92	LAN-Party Spiele	Genres	<i>Ego-Shooter</i>	„...aber hauptsächlich Ego-Shooter...“
5	137			<i>Strategiespiele</i>	„Bei uns werden nur Strategiespiele gespielt...“
2	173-174			<i>Rennspiele</i>	„...haben wir Need for Speed: Underground gespielt...“
8	121			<i>World of Warcraft</i>	„Bis jetzt war es WOW...“
2	174-175		Turniere	<i>Rennspiele</i>	„...und auch echt viel Spaß gemacht hat zu viert die Rennen gegen einander zu fahren, da haben wir auch ein Turnier gemacht...“
1	169-170			<i>Strategiespiele</i>	„Da haben wir früher drei Strategiespiele glaub ich auf einer LAN gespielt und da gabs zu jedem ein Turnier...“

In der ersten Unterkategorie „Genres“ wird nach den Arten von Spielen gefragt, die auf LAN-Partys gespielt werden. Die vier Sorten von Genres die vorgekommen waren „Ego-Shooter“, „Strategiespiele“, „Rennspiele“ und auch „World of Warcraft“.

Bei einigen Befragten werden auf LAN-Partys sogar Turniere veranstaltet, diese Tatsache wurde auch in die Oberkategorie „LAN-Party Spiele“ aufgenommen. Die zwei Genres mit

denen diese Turniere veranstaltet werden sind die zwei Feinkategorien „Rennspiele“ und „Strategiespiele“.

5.2.6.9 Kategorie Realweltbezogene Kommunikation

Die Kommunikation auf den LAN-Partys ist ein zentrales Thema der Arbeit. Die Oberkategorie „Realweltbezogene Kommunikation“ ist die erste von vier Oberkategorien, die sich mit diesem Thema beschäftigt. In dieser Kategorie geht es um die Themen, die außerhalb des Spielens besprochen werden. Die Oberkategorie „Realweltbezogene Kommunikation“ ist in neun Unterkategorien unterteilt, die nicht weiter in Feinkategorien aufgegliedert sind.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
2	237	Realweltbezogene Kommunikation	Thema Computerspiele		„Zum einen natürlich über die Spiele selbst und über das Spiel-Geschehen...“
3	151		Thema Alltägliches		„Über Gott und die Welt.“
6	308		Thema das andere Geschlecht		„...Freundinnen (lacht), Beziehungsprobleme...“
1	260		Thema Technisches		„...über Internet-Sachen oder PC-Sachen.“
4	224		Thema Ausbildung		„...wenn ich mich mit Studienkollegen unterhalte, dann übers Studium...“
6	308		Thema Andere Medien		„Eben Filme, Musik,...“
5	186		Thema Treffen von Verabredungen		„Und natürlich werden auch weitere Treffen mit den Freunden ausgemacht.“
8	188		Thema Online-Gegner		„Über die Leute, zum Beispiel bei WOW...“
9	149		Thema Sport		„...zum Beispiel Fußball...“

Die Themen, die besprochen werden gehen von offensichtlichen Themen wie Computerspiele und Technisches über die Themen Filme, Musik bis hin zu Alltäglichem, Beziehungsproblemen oder Sport.

5.2.6.10 Kategorie Spielbezogene Kommunikation

In der Oberkategorie „Spielbezogene Kommunikation“ geht es darum, ob und wie sich die Befragten während eines Spiels unterhalten. Sie ist in zwei Unterkategorien geteilt, die sich beide in jeweils drei Feinkategorien aufteilen.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
1	267	Spielbezogene Kommunikation	Kommunikationskanal	<i>Persönlich</i>	„Durch zurufen was einer falsch gemacht hat (lacht).“
4	230			<i>Voice-Programm</i>	„Wir unterhalten uns meistens über Voice-Programme...“

9	166-167			<i>Chat</i>	„...ansonsten kommt man manchmal nicht dran vorbei, dass man auch chatten muss, eben für Kommandos oder irgendwelche Infos, die man geben muss.“
6	317		Koordination im Spiel	<i>Absprechen bei Angriffen</i>	„...wenn man einen Angriff startet, fragt man ob die anderen bereit sind...“
8	214-215			<i>Permanentes Absprechen</i>	„Also wir stehen dann schon permanent in Kontakt, es ist nicht so, dass jeder macht was er will, wenn man in einem Team ist.“
1	272-273			<i>Keine Absprache</i>	„Wir haben meistens eingespielte Teams, die wissen wie andere ungefähr denkt und da braucht man dann nicht so viel kommunizieren ...“

„Kommunikationskanal“ nennt sich die erste Unterkategorie und soll die verschiedenen Arten der Kommunikation während eines Spiels aufzeigen. Mögliche Kommunikationskanäle sind „Persönlich“, „Voice-Programm“ und „Chat“.

Die zweite Unterkategorie „Koordination im Spiel“ beschäftigt sich mit der Absprache unter den Spielern während des Spiels, ob viel zum Spielverlauf kommuniziert wird oder nicht. Folglich heißen die drei Feinkategorien „Absprechen bei Angriffen“, „Permanentes Absprechen“ und „Keine Absprache“.

5.2.6.11 Kategorie Spielbezogene Metakommunikation

Die Oberkategorie „Spielbezogene Metakommunikation“ meint die Kommunikation über das Spiel, die vorher oder nachher stattfindet. Diese Oberkategorie besteht aus zwei Unterkategorien, von denen die erste in zwei und die zweite in fünf Feinkategorien aufgeteilt ist.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
4	251-252	Spielbezogene Metakommunikation	Strategien im Spiel	<i>Vorher besprochen</i>	„Ja vor dem Spielbeginn werden Strategien besprochen und in den meisten Fällen versuchen sich alle dran zu halten...“
1	291			<i>Währenddessen besprochen</i>	„Also eigentlich werden Strategien währenddessen entworfen...“
3	173-174		Kommunikation über das Spiel	<i>Lob</i>	„... Meistens eben Komplimente machen fürs strategische Können der anderen...“
5	224			<i>Kritik</i>	„Natürlich werden auch ganz schlechte Strategien ausgelacht...“
6	324-325			<i>Verbesserungsvorschläge</i>	„Ja, vor allem bei Strategiespielen haben wir oft überlegt, wenn wir verloren haben, was wir besser machen können...“
9	175			<i>Durchgehen des vergangenen</i>	„...wenn es ein spannendes eins gegen eins war, kann man nachher den

				<i>Spielablaufs</i>	Spielverlauf besprechen...“
8	221-222			<i>Anekdoten</i>	„Und nachher was war lustig, welcher Spielzug war leiwand,...“

Eine Art von spielbezogener Metakommunikation ist das Besprechen von Strategien. Bei den Befragten passiert das entweder vor dem Spiel oder währenddessen. Somit ist die Unterkategorie „Strategien im Spiel“ in die Feinkategorien „Vorher besprochen“ und „Währenddessen besprochen“ aufgeteilt.

Die zweite Art der Metakommunikation findet hauptsächlich nach dem Spiel statt, die dazugehörige Unterkategorie heißt schlicht „Kommunikation über das Spiel“. Die Feinkategorien dazu sind „Lob“, „Kritik“, „Verbesserungsvorschläge“, „Durchgehen des vergangenen Spielablaufs“ und „Anekdoten“. Letzteres meint witzige, spannende und erwähnenswerte Spielzüge oder Aktionen.

5.2.6.12 Kategorie Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt“

Die letzte Oberkategorie „Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt“ beschäftigt sich mit jener Kommunikation, die Spiel- und Realwelt verbindet, zum Beispiel die Teameinteilung vor einem Spiel. Unterteilt ist diese Oberkategorie in drei Unterkategorien, von denen die erste in vier Feinkategorien, die zweite in zwei und die dritte in drei Feinkategorien aufgefächert ist.

Fall	Zeile	Oberkategorie	Unterkategorie	Feinkategorien	Ankerbeispiel
7	293-294	Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt	Teameinteilung	<i>Gemeinsam spielen</i>	„Wenn wir uns treffen, dann zum gemeinsamen Spielen, also wir gegen irgendwelche anderen Leute im Internet.“
2	283			<i>Fixe Teams</i>	„Es gibt schon so Stammteams...“
8	241-242			<i>Einteilung auf der LAN</i>	„Die Einteilung ist eben, dass man schaut, dass schlechtere Spieler mit guten zusammen spielen, damit auch der Spielspaß da ist.“
5	233-234			<i>Faire/ausgeglichene Einteilung</i>	„Man schaut halt, dass es ausgeglichen ist,...“
1	307-308		Räumliche Trennung der Teams	<i>Keine</i>	„Räumlich getrennt werden sie nicht, wir haben nur einen großen Raum, wo wir das machen.“
3	196			<i>Trennung</i>	„Die Teams werden auf alle Fälle räumlich getrennt...“
4	314		Emotionale Ebene	<i>Kein Streit</i>	„...unter Freunden nicht...“
9	209			<i>Kurze Streitereien</i>	„Ja, mit meinem Bruder, wenn es darum ging wer jetzt spielen darf.“
2	291-292			<i>Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel</i>	„...so dass irgendwer sich ärgert und man Tasten aus der Tastatur fliegen sieht ist schon vorgekommen (lacht), das ist dann momentaner Ärger...“

Wie die Einteilung der Teams auf den LAN-Partys funktioniert, damit beschäftigt sich die erste Unterkategorie „Teameinteilung“. Die verschiedenen Möglichkeiten der Teameinteilung sind „Gemeinsam spielen“, d.h. die Leute auf der LAN-Party spielen gemeinsam gegen Online-Gegner, „Fixe Teams“, d.h. die Teams stehen schon vor der Party fest und „Einteilung auf der LAN“, d.h. die Teams werden direkt auf der LAN-Party eingeteilt. Die vierte Feinkategorie „Faire/ausgeglichene Teameinteilung“ wurde hier auch dazugenommen, da fast jeder der Befragten betonte, dass bei der Einteilung genau darauf geachtet wird, dass die Teams so fair wie möglich gestaltet werden.

Ein Aspekt, der großen Einfluss auf die Kommunikation während des Spiels hat, ist die räumlich Trennung der Teams, nämlich ob eine solche vorhanden ist oder nicht. Daher ist die Unterkategorie „Räumliche Trennung der Teams“ unterteilt in „Keine“ und „Trennung“.

Die dritte und letzte Unterkategorie „Emotionale Ebene“ soll aufzeigen, ob es wegen des Spielens zu Streit unter den LAN-Teilnehmern kommt oder sonstige emotionale Ausbrüche passieren. Somit nennen sich die Feinkategorien „Kein Streit“, „Kurze Streitereien“ und „Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel“, d.h. ob sich jemand aufgrund des Spiels (nicht wegen anderer Personen) ärgert oder laut wird.

6. Auswertung der Ergebnisse

Die Auswertung besteht aus zwei Teilen. Die Auswertung nach Kategorien wurde ausschließlich anhand der Auswertungstabelle erstellt. Sie beschäftigt sich mit den „allgemeinen“ Ergebnissen aus den Kategorien, während die Auswertung nach Personen die Befragten individuell betrachtet.

6.1 Auswertung nach Personen

Um einen Einblick in die Interviews zu geben werden in diesem Teil der Auswertung interessante und relevante Informationen, die nicht in den Kategorien erfasst wurden, aus den neun Interviews zusammengetragen und analysiert.

6.1.1 Interview Nr. 1

F. ist männlich und 23 Jahre alt. Er ist Vollzeit-Student und wohnt noch bei seinen Eltern. Mit 12 Jahren begann seine Computerspielkarriere, wobei das Spielen schnell zu einem gemeinsamen Hobby von ihm und seinen Freunden wurde. Sie gründeten gemeinsam einen Clan und spielten seitdem fast immer gemeinsam: *„Da haben wir – also Freunde und ich – uns in einem Clan vereinigt und das Spiel online gespielt. Und wenn man online spielt, sitzt man meistens alleine zu Hause und da haben wir schon früh angefangen uns gemeinsam hinzusetzen und zusammen, also nebeneinander zu spielen, da kann man auch besser reden.“* (Nr.1, Zeile 6-9)

Durch das gemeinsame Spielen entwickelten sie auch ihre Interessen gemeinsam weiter: *„Das ist mein sehr guter Freundeskreis und wir haben unsere gemeinsamen Interessen entwickelt. So sind wir auch immer eine Spielekette durchgegangen, also immer wenn ein neues Spiel rausgekommen ist, da hat einer gesagt, das Spiel ist super und da sind wir quasi gemeinsam in diese Richtung gegangen.“* (Nr.1, Zeile 241-244)

F. und seine Freunde lernten durch das Onlinespielen einen Schweizer kennen und es entstand sogar eine richtige Freundschaft daraus: *„Mit der Zeit kommen auch neue Leute dazu, wir haben zum Beispiel einen Schweitzer kennengelernt mit dem haben wir auch eine persönliche*

Beziehung, also nicht nur übers Internet, sondern wir treffen uns in der Schweiz oder er kommt nach Österreich jedes Jahr einmal, also da hat man schon Freunde kennengelernt oder wir sind auch mal nach Deutschland gefahren. Mit der Zeit hat sich das dann leider ein bisschen zerstritten.“ (Nr.1, Zeile 230-235)

Computerspielen ist für F. also eng mit seinen Freunden verbunden und bei den LAN-Partys geht es für ihn in erster Linie ums Zusammenkommen mit Freunden: *„Ja und natürlich wenn man Turniere veranstaltet unter Freunden will man natürlich auch der Beste sein, aber grundsätzlich gings mir immer darum, dass man etwas zusammen macht.“ (Nr.1, Zeile 103-104)*

Außer, dass F. jetzt ein kleines Netzwerk selbständig einrichten kann, hat er viel praktisches auf den LAN-Partys dazugelernt: *„Ja, also dazu gelernt auf alle Fälle wie man Stromverteiler gescheit verteilt, dass es keinen Kurzschluss gibt, damit ein paar Stecker entlastet werden, die Raumverteilung übersichtlicher zu machen. Dann für das Netzwerk die Tische so aufzustellen, dass wenn einer nur ein ein Meter langes Netzkabel hat trotzdem noch zur LAN-Steckdose kommt, damit er auch im Netzwerk drinnen ist, dass der eben einen Platz bekommt, der näher an dem Switch⁹² dran ist.“ (Nr.1, Zeile 143-147)*

Bei F. ist besonders interessant, dass Freundeskreis und Computerspielen sehr stark miteinander verknüpft sind. Durch das Spielen halten er und seine Freunde Kontakt, üben ein gemeinsames Hobby aus und entwickeln ihre Interessen gemeinsam in die gleiche Richtung.

6.1.2 Interview Nr.2

C. ist 24 Jahre alt, männlich, Vollzeit-Student und wohnt bei seinen Eltern. Er ist gewissermaßen ein Sonderfall unter den Interviewten, denn Computerspielen ist nicht nur ein Hobby für ihn, sondern er hat in seiner Ausbildung auch viel mit Computerspielen zu tun: *„Ich mache derzeit den Master in Game Engineering und Simulation an der FH Technikum Wien. Da bekomme ich eine sehr umfassende Ausbildung wie Spiele gemacht werden, das umfasst das Game-Design, die Contentproduktions-Seite mit 3D-Modellierung und Animation*

⁹² Ein Switch ist ein aktiver Hub (Knotenpunkt). Mehrere PC's, Server oder Drucker werden an ihn verbunden. Er regelt den Netzwerkverkehr und führt die IP-Pakete an die richtige Zieladresse. (<http://www.computerwoerterbuch.de/inc/function/druckvorschau.php?Begriff=Switch>, abgerufen 29.07.2010)

und zu einem noch viel größeren Teil die technische Seite, also die ganze Programmierung. Es ist hauptsächlich die sehr technische Seite von Spielen, die sehr herausfordernd ist und auch sehr cool, wenns einen interessiert.“ (Nr.2, Zeile 71-76)

Dadurch hat er auch einen anderen Blickwinkel auf die Computerspiele, die er spielt: „(...) außer vielleicht der Anspruch hat sich geändert, dadurch, dass ich Informatik studiert habe und jetzt Game Engineering und Simulation mache, hab ich jetzt einen anderen Blickwinkel auf die Spiele und auf die Technik dahinter und man sieht das dann mit anderen Augen, also wenn das Spiel dann läuft sieht man oh, da flackert ein Schatten oder so. Es ist einfach ein ganz anderer technischer Einblick, aber diesen Modus muss man auch ein bisschen abschalten können beim Spielen, so diesen Techniker- und Bewertungsmodus, und sich einfach drauf einlassen, auf das Spielerlebnis.“ (Nr.2, Zeile 37-43)

Seine Spielkarriere begann mit 12 oder 13 Jahren als er sich eine Playstation von seinem Ersparnen kaufte. Er hatte aber auch durch seine Schwester einen großen Bezug zu Computerspielen, weil sie für einen Radiosender Spiel-Tests durchführte und er dadurch an viele Spiele heran kam.

Auch für ihn gehören Computerspielen und der Kontakt mit Freunden fest zusammen: „Wenn man jetzt monatelang gemeinsam jeden Tag durch irgendwelche Dungeons gelaufen ist, da unterhält man sich ja auch nicht die ganze Zeit im Voice-over-Channel über das Spiel und ich denk schon, dass das auch ein bisschen zusammen kommen lässt, grad wenn man die Leute auch persönlich kennt mit denen man zusammen spielt. Das find ich auch sehr wichtig, dass ich da nicht mit irgendwelchen anonymen Anderen spiele, die vielleicht auf der anderen Seite der Erde sitzen, sondern dass da auch eine gewisse Nähe da ist. Einfach reale Personen, wo man sich auch außerhalb vom Spiel treffen kann.“ (Nr.2, Zeile 208-215)

Somit geht es für ihn bei LAN-Partys hauptsächlich ums Zusammenkommen mit seinen Freunden: *„Ich denke es ist mehr der Aspekt, dass man einfach zusammen kommt, weil spielen kann ich zuhause auch, aber so in der Atmosphäre, das hat was Eigenes. Also es wäre vielleicht überzogen zu sagen das hebt das Ganze auf eine andere Ebene, aber es hat einfach was lustiges, wenn man so zusammensitzt oder wenn man in einem Spiel was besser macht und man hat direkt die Reaktion drauf. Es entsteht dann auch viel mehr dieser direkte Trash-Talk während dem Spiel. Also ich denke doch, dass irgendwo dieses Zusammenkommen im Vordergrund steht.“ (Nr.2, Zeile 230-236)*

C. hat sein früh begonnenes Hobby zum Beruf gemacht beziehungsweise steht er kurz davor. Computerspiele und die Technik dahinter faszinieren ihn sehr, trotzdem gehören auch für ihn seine Freunde fest zum Computerspielen dazu.

6.1.3 Interview Nr.3

G. ist männlich, 22 Jahre alt, Vollzeit-Student und wohnt auch noch zu Hause bei seinen Eltern. Im Alter von 10 Jahren begann er auf dem Laptop von seinem Vater mit dem Computerspielen. Seitdem hat er viel und oft mit seiner Schwester zusammen gespielt, sie war auch der Grund, für seine Teilnahme an LAN-Partys: *„Aber ich hab früher schon mal, als meine Schwester noch zuhause gewohnt hat, das eine oder andere Mal mit ihr über LAN gespielt. Immer nur miteinander, weil sie sich nicht gegen mich spielen getraut hat (lacht). Das war halt damals mein Spiel-Höhepunkt mit 20 und meine Schwester hat dann vor circa einem Jahr die erste LAN-Party veranstaltet und ich hab natürlich gern mit gemacht.“* (Nr.3, Zeile 48-52)

Bei G. ist Computerspielen nur eines von vielen Hobbys und bei weitem nicht das wichtigste: *„Also ich bin immer irgendwo beschäftigt. Die Pfadfinder sind ein sehr zeitintensives Hobby, da bin ich einmal in der Woche von halb sechs bis Mitternacht, die After Show Aktivitäten, um es mal so auszudrücken, dauern so lang und ein Abend Vorbereitungszeit für jeden Abend, das ist auch noch dabei. Am Wochenende bin ich, wenn das Wetter gut ist, immer in Wiener Neustadt fliegen und da ist auch der ganze Tag fürs fliegen verbucht, da komm ich demnach auch nicht zum spielen. Also nur wenn ich dazwischen Zeit finde, spiele ich.“* (Nr.3, Zeile 39-45)

Bei den LAN-Partys seiner Schwester ist er durch sein großes Wissen über Netzwerktechnik eine sehr wichtige Person: *„Ich habe die HTL Spengergasse für Netzwerktechnik absolviert, dadurch weiß alles über das Thema. Ich habe also nichts Neues dazu lernen können. Ich kümmere mich also immer darum, dass alles reibungslos funktioniert, ich schließ alle Leute ans Netzwerk an und mach auch kurz den Check ob eh alles passt. Falls es irgendwo Troubles gibt schau ich gleich hin, ich hab ja schon viel Wissen in der Schule aufgesaugt, deswegen ist das ein Klacks für mich. Ich finde den Fehler schnell. Also es gibt immer das eine oder andere Problem, aber nachdem ich genau das gelernt habe, behebe ich das schnell. Also ich*

bin für unsere LAN-Partys sehr wichtig (lacht). Es gab mal eine LAN-Party wo ich nicht dabei war und da gabs doch einige Schwierigkeiten, also ich denke ich schon, dass ich eine essentiell wichtige Person für unsere LAN-Partys bin (lacht).“ (Nr.3, Zeile 83-92)

Das regelmäßige Treffen der Familienmitglieder und Freunde ist für G. der ausschlaggebende Punkt bei LAN-Partys: *„Das Freunde treffen steht im Vordergrund, weils einfach sehr schön ist die Leute wieder zu sehen und mit ihnen zu tratschen und mit ihnen gemeinsam was zu machen.“* (Nr.3, Zeile 147-148)

Bei G. spielt das Computerspielen mittlerweile eine eher untergeordnete Rolle. Für ihn war das Spielen aber immer eine soziale Sache, das zeigt das viele gemeinsame Spielen mit seiner Schwester. Durch seine computertechnische Ausbildung ist er eine wichtige Person auf den LAN-Partys, die besucht. Der soziale Kontakt ist auch für G. der wichtigste Faktor bei den LAN-Partys.

6.1.4 Interview Nr.4

P. ist männlich, 24 alt, Vollzeit-Student und lebt noch bei seinen Eltern. Seine Spielkarriere startete im Alter von fünf Jahren mit dem ersten Gameboy, mit 12 Jahren begann er mit dem Computerspielen.

Für P. waren und sind Computer- und Konsolen spiele von Anfang an bis heute ein wichtiges Hobby: *„Dass ich generell zum Computerspielen angefangen habe hat auf jeden Fall damit zu tun, dass ich mit den Konsolen aufgewachsen bin, mit Super Nintendo und Gameboy, den ich immer mit mir rumgetragen hab. Und dann gings weiter, als ich den ersten PC bekommen hab, mit Counterstrike, das hab ich damals zu Weihnachten von meinem Cousin bekommen, da war ich eine zeitlang in der ganzen Ego-Shooter-Szene drin, da gab es noch diverse andere Spiele wie Ravenshield, Rainbow Six, da war ich auch relativ erfolgreich in Österreich. Dann bin ich wieder eine zeitlang an den Konsolen hängen geblieben, weil mich der PC nicht so interessiert hat und seit dem es wieder World of Warcraft gibt bin ich wieder mehr am Computerspielen, statt auf der Konsole zu spielen, aber ich bin bei den Konsolen trotzdem immer spielmäßig up-to-date.“* (Nr.4, Zeile 21-21)

Bei P. kann man im wahrsten Sinn des Wortes von Spielerkarriere sprechen, denn er spielte in mehreren Clans und war dabei sehr erfolgreich: *„Also der erste Clan wo ich war, das war bei Counterstrike, das war auch zum Teil mit Familienmitgliedern, also meine Cousins. Da waren wir auch auf der ersten großen LAN-Party. Bei Rainbow Six war ich im erfolgreichsten Österreichischen Clan drinnen, das hat sehr viel Spaß gemacht. Da bin ich auf den Geschmack gekommen, dass wenn man mehr rein steckt in das Spiel, dass man mehr deutlich mehr rauskriegt, grad wenn man so ein Wettkampf-Typ ist und das gern macht, dass man sich mit anderen misst. Dann war ich nochmal kurz in der Counterstrike-Szene, aber das hat mir dann nicht mehr so gut gefallen, weil ich die ganzen Leute nicht gekannt hab. (...) Und seitdem sich die Konsolen verbessert haben und Internetverbindungen stabiler geworden sind, kann man mit Konsolen auch relativ gut online spielen und da bin ich auch in diverse Clans rein gekommen, grad bei der Playstation 3, wie die rausgekommen ist gabs einen Ego-Shooter, wo ich auch recht oft gespielt hab, aber die Zeiten haben sich einfach aufgehört, weil die Spiele auf der Konsole so rasant neu rauskommen. (...) Und schlussendlich bin ich dann auf World of Warcraft umgestiegen und da wechselt man in Normalfall ständig Gilde und da hat man von der kompletten Anfänger Gilde bis zur High-End-Gilde alles dabei. Jetzt mometan bin ich in einer Gilde, die versucht Content, also das was momentan erreichen kann, dass man immer dran ist, dass man möglichst alles erreicht im Spiel. Ja, das ist die momentane Gilde, wo ich aktiv bin.“* (Nr.4, Zeile 102-124)

Unter den Befragten ist P. eindeutig der leidenschaftlichste Computerspieler, er investiert täglich vier bis fünf Stunden seiner Freizeit in dieses Hobby. Das gemeinsame Spielen mit Freunden ist dabei auch ihm am wichtigsten: *„Also ich spiel deswegen in der Gruppe, das macht mehr Spaß und du hast mehr dieses Gruppengefühl und du spielst nicht nur gegen eine Maschine oder gegen ein Programm, sondern du spielst mit anderen Leuten und versuchst dadurch dich ständig zu verbessern und das ist das was mir momentan am meisten Spaß macht.“* (Nr.4, Zeile 40-43)

Auch beim Thema LAN-Partys spricht sich P. ganz klar für den sozialen Charakter dieser aus und betont, dass das Treffen der Freunde sein Hauptgrund für die LAN-Party- Besuche ist: *„Bei mir macht sicher das Freunde treffen den größeren Teil aus. Es macht einfach Spaß die Freunde zu treffen mit denen man auch ein gemeinsames Hobby hat. Es ist nicht zu vergleichen, wenn ich normal was mit Freunden unternehme, weil da einfach mehr das Gemeinschaftsgefühl dahinter steckt. Man weiß einfach warum man sich trifft und das*

machen die Leute gerne, man kennt die Leute und das macht einfach Spaß. Also ich würde sagen der soziale Aspekt und die Freundschaft stehen mehr dahinter als das Spielerische.“
(Nr.4, Zeile 215-220)

Computerspielen steht für P. an erster Stelle in seiner Freizeitplanung und ist sein wichtigstes Hobby. Er ist mit Computer - und Konsolenspielen aufgewachsen und betreibt das Spielen fast wie Sportler in einem Verein. Der hohe Stellenwert des Computerspielens geht bei P. einher mit den kommunikativen Charakter der Multiplayer - und Online-Spiele, die er vorwiegend spielt. Er ist dadurch mit seinen Freunden verbunden und „unternimmt“ viel mit ihnen, das gleiche gilt für ihn auch bei LAN-Partys: Das wichtigste am Computerspielen sind die Freunde, mit denen man spielt.

6.1.5 Interview Nr.5

V. ist männlich, 25 Jahre alt, Vollzeit-Student und wohnt mit seiner Freundin zusammen. Durch seinen Vater, der in der Computer-Branche tätig war, kam er mit ca. 10 Jahren zu den ersten Computerspielen. In der Pubertät hatte das Spielen bei ihm seinen Höhepunkt, zusammen mit Freunden spielte er stundenlang den damals gängigen Ego-Shooter. Somit waren seine Freunde schon immer ein wichtiger Teil des Computerspielens bei ihm: *„Außerdem ist das was schönes, wenn man seine Erfahrungen vom Computerspielen mit seinen Freunden teilen kann, die dasselbe Spiel spielen. Und so entstanden bei mir früher Grüppchen, wo die Leute gewisse Spiele gespielt haben, entweder im Ego-Shooter-Bereich oder im Strategie-Bereich.“* (Nr.5, Zeile 41-44)

Heute ist das Spielen für V. nur mehr ein zusätzliches Hobby, neben dem Sport und lange nicht mehr so wichtig wie in seiner Schulzeit: *„Also wenn ich nichts zu tun habe setze ich mich immer gern vor den Computer und wenn ich viel zu tun habe, dann bleibt das Spielen auf der Strecke.“* (Nr.5, Zeile 77-79)

Das Hobby Computerspielen teilt er sogar mit seiner Freundin: *„Und wenn keine LAN-Party ansteht, spiele ich mit meiner Freundin zusammen.“* (Nr.5, Zeile 84-86)

Bei LAN-Partys ist V. das Treffen der Freunde und das gemeinsame ausüben des Hobbys Computerspielen am wichtigsten: *„Also das Spielen ist super, ist lustig, ist aufregend, aber*

wenn ich mich danach nicht mit meinen Freunden darüber austauschen könnte, dann würde ich solche LAN-Partys auch gar nicht organisieren, das ist mir extrem wichtig.“ (Nr.5, Zeile 182-185)

V. hat ein sehr entspanntes Verhältnis zum Computerspielen, aber auch er hat wie die meisten der Befragten während seiner Schulzeit viel gespielt. Jetzt ist es auch ein gemeinsames Hobby mit seiner Freundin. Auf LAN-Partys steht für ihn das Zusammenkommen mit seinen Freunden im Vordergrund.

6.1.6 Interview Nr.6

C. ist männlich, 25 Jahre alt, studiert und arbeitet nebenbei und wohnt mit seinen Brüdern in einer WG. Mit 14 Jahren kam der erste PC zu ihm nach Hause und die auch die ersten Spiele. Bei ihm ist besonders interessant, dass seine Eltern Gewaltspiele ablehnten und er somit am Anfang hauptsächlich Sportspiele spielte: *„Das war zu Weihnachten, da haben wir eben Fifa Soccer dazubekommen und Power F1 und das waren unsere ersten Spiele, die wir gespielt haben. Unsere Eltern haben da immer bewusst drauf geschaut, dass wir gewaltfreie Spiele spielen, danach natürlich speziell Sportspiele oder Simulationen, wo nicht allzu viel Blut spritzt.“ (Nr.6, Zeile 28-32)*

Ego-Shooter und Gewaltspiele waren aber nach einiger Zeit auch sehr reizvoll und so spielten er und seine Brüder diese heimlich: *„Dann haben wir das Internet bekommen und, nein vorher haben wir auch noch Diabolo gespielt, das war das erste böse Spiel das wir gespielt haben und das unsere Mutter eh ur lang nicht mitgekriegt. Als die dann mal die CD gefunden hat, hat sie sich eh ur aufgeregt und wollte nicht, dass wir das spielen. Dann hat sichs mein Bruder heimlich gekauft und dann haben wir das zwei, drei Monate heimlich gespielt bis es unsere Eltern wieder mitgekriegt haben (lacht).“ (Nr.6, Zeile 35-40)*

Auch C. spielte hauptsächlich zusammen mit seinen Brüdern und seinen Freunden. Sie gründeten sogar einen gemeinsamen Clan bei einem damals gängigen Strategiespiel und spielten in der Liga dieses Spiels: *„Die hat ESL-Liga geheißen, da waren wir offiziell angemeldet, das war überhaupt eine offizielle Liga, die hat mehrere Spiele gemanagt. Da haben wir fünf, sechs Saisonen mitgespielt, auch mit Clantrainings, wobei die Clantrainings in dem Sinn eh jeden Tag statt gefunden haben, weil wir sowieso immer zusammen spielt*

haben und das war einem Clantraining gleichzusetzen. Dann hats auch einzelne Turniere gegeben, abseits von der Liga, wo ich nie allzu weit gekommen bin (lacht), mein Bruder war da ein paar Mal ganz gut, das war halt doch schwerer da wirklich Erfolg zu haben (...). Die ESL war auch was größeres, sie war „die“ Plattform, du warst namentlich etabliert wenn du da irgendwo oben gestanden bist.“ (Nr.6, Zeile 56-65)

Vor ein paar Jahren war das Spielen fast schon eine Sucht bei C., aber mittlerweile hat es sich zu einem normalen Hobby entwickelt: *„In der argen Zeit hat sicher auch mein Freundeskreis darunter gelitten, wobei viele meiner Freunde selbst gespielt haben, was lange Zeit kein Problem war, nur ich sicher zuviel Zeit ins Spielen investiert hab, das ist nicht zum abstreiten. Jetzt hab ich eine gute Balance gefunden. Jetzt verwende ich es zum abschalten und tu es auch wirklich nur, wenn ich weiß, jetzt hab ich die Zeit dafür und irgendwas ansteht, auch unerwartet, dann hör jetzt auch leichter auf, ich wäre früher sicher eher hängen geblieben und hätte gesagt, ich hab keine Zeit, weil ich grad spiele oder hätte sogar eine Ausrede gefunden, aber mittlerweile bin ich da nicht mehr so gefangen. Es ist auf jeden Fall unter Kontrolle.“ (Nr.6, Zeile 142-150)*

Ein Hauptgrund für das große Interesse am Computerspielen sind auch bei C. ohne Zweifel seine Freunde: *„Eigentlich habe ich sehr viele spielende Freunde und das war schon immer so, also es ist nicht so, dass ich durchs Computerspielen einen neuen Freundeskreis bekommen hätte. (...) Natürlich hab ich auch Freunde die nicht spielen, aber das sind nicht wirklich viele. Dadurch dass man sich ja hauptsächlich aufgrund der Interessen befreundet und das Computerspielen immer ein Hauptinteresse war, hat sich das so ergeben, dass wir alle Computerspieler waren, von Anfang an.“ (Nr.6, Zeile 275-283)*

Somit sind für C. LAN-Partys ein wichtiges gesellschaftliches Ereignis: *„(...) weil wir das Treffen mit der LAN verbinden, weil es eben so unter der Woche nicht vorkommt, dass alle gleichzeitig Zeit haben. Natürlich ist das Spielen wichtig, aber auch das Treffen, sonst könnte man ja auch alleine zuhause spielen. Also es hat schon was gesellschaftliches, wenn man zusammen sitzt und seine Freunde trifft und auch so Spaß hat.“ (Nr.6, Zeile 302-306)*

Computerspielen war und ist für C. etwas sehr soziales, da er immer mit Freunden oder mit seinen Brüdern zusammen gespielt hat. Einige Jahre lang war das Computerspielen für ihn fast eine Sucht, heute hat er eine gute Balance zwischen dem Spielen und anderen Hobbys

gefunden. Ein wichtiges Hobby ist es aber weiterhin für ihn, vor allem wegen dem sozialen Aspekt.

6.1.7 Interview Nr.7

X. ist männlich, 25 Jahre alt, Vollzeit arbeitend und wohnt alleine. Bei seiner Oma spielte er zum ersten Mal mit der ersten Spielkonsole, bis er schließlich mit 16 Jahren auch zu Hause einen PC zur Verfügung hatte. In seiner Pubertät spielte er exzessiv Computer, er selbst sagt sogar, dass er richtig süchtig war: *„Früher hab ich nix anderes im Kopf gehabt. Da war ich immer süchtig nach einem ganz bestimmten Spiel, das war Counterstrike am Anfang oder dann Warcraft, da hab ich nur das im Kopf gehabt, da war mir recht viel wurscht, hab keine Freundin gehabt damals, war eh egal damals. Das ist eben ein paar Jahre so gegangen, aber dann haben sich die Prioritäten verändert im Leben, ich glaub das kommt halt mit dem Alter. Das ist, glaub ich, bei jedem der Computer spielt so, ich meine, manche Leute setzen die Priorität vom Computerspielen jetzt noch hoch, aber bei mir ist das nicht mehr so und früher wars halt extrem.“* (Nr.7, Zeile 21-27) Mit Alter kam dann auch die geistige Reife und er bekam das Spielen in den Griff. Heute ist das Computerspielen ein ganz normales Hobby für ihn.

Trotzdem hat er im Gegensatz zu den anderen Befragten ein eher außergewöhnliches Spielverhalten: *„Wenn meine Freundin Nachdienst hat und ich zuhause bin, spiele ich manchmal auch die ganze Nacht. Dann gibt's wieder Phasen wo ich nur eine Stunde davor sitz oder es gibt Tage wo ich gar nicht spiele. Ich bin total unregelmäßig, das hängt auch mit der Arbeit zusammen, weil ich keine regelmäßigen Arbeitszeiten hab, dadurch hab ich mal mehr Zeit mal weniger. Aber im Grunde genommen in der Nacht und wenn ich die Zeit hab, dann spiel ich auch lang. Manchmal schaff ichs die ganze Nacht. Irgendwann neulich hab ich 20 Stunden durchgespielt (lacht).“* (Nr.7, Zeile 57-63)

Früher war X. auch Mitglied in verschiedenen Clans und Gilden und spielte viel mit fremden Leuten gemeinsam. Mittlerweile hat sich das stark verändert, X. spielt nur mehr gemeinsam mit Freunden: *„Jetzt will ich nur mehr mit Freunden spielen. Das interessiert mich nicht, mich interessieren die Leute nicht mehr, in World of Warcraft ist das überhaupt so weitläufig, dass du da schnell Leute von überall dabei hast auch von Deutschland, aber das hat mich noch nie interessiert. Das sind irgendwelche Leute, mit denen spiele ich unpersönlich. Mit*

meinen Freunden macht es viel mehr Spaß und zurzeit spiele ich auch nur mit Freunden. Ich bin auch nur mehr mit Freunden in einer Gilde, die kenn ich alle, was da dabei sind.“ (Nr.7, Zeile 158-164)

X. ist der einzige unter den Befragten für den das Spielen bei einer LAN-Party im Vordergrund steht, trotzdem ist ihm das Zusammenkommen mit seinen Freunden dabei wichtig: *„Für mich eigentlich das Spielen, weil ich das so selten mache, dass ich mich dann wirklich freu, dass ich spielen kann, so durchgehend. Ich will damit nicht sagen, dass ich daheim abgelenkt werde, aber mich lenkt was ab, weil dann nervt es mich ganz alleine in dem Zimmer sitzen vorm Computer, das ist dann fad, wenn ich weiß, ich könnte auch dort sitzen mit dem Computer mit den Freunden zusammen. Aber der Vordergrund ist für mich schon das Spielen, ich fahre ja auch nur auf LAN-Partys, wenn ich grad was zum Spielen hab. Wenn mich grad kein Spiel wirklich interessiert, fahr ich nicht hin oder nur besuchen, da schau ich nur vorbei und sag hallo und quatsch mit denen und fahr wieder heim. Trotzdem ist für mich das nebeneinander sitzen mit Freunden beim Spielen sehr wichtig.“ (Nr.7, Zeile 233-241)*

X. war früher ein sehr engagierter Spieler und hatte in seiner Pubertät eine intensive Spielphase. Heute ist das Computerspielen nur ein Hobby und Ausgleich für ihn. Für steht das Freunde treffen bei einer LAN-Partys zwar nicht an erster Stelle, sehr wichtig ist es trotzdem für ihn.

6.1.8 Interview Nr.8

B. ist weiblich, 25 Jahre alt, arbeitet Vollzeit, studiert nebenbei und lebt allein. Mit 15 Jahren kam der erste Computer zu ihr nach Hause und durch ausgeborgte Spiele von Schulfreunden begann sie mit dem Spielen.

Ihr Ex-Freund veranstaltete regelmäßig LAN-Partys, so kam es dazu, dass sie auf den LANs auch mitspielte: *„Aber ich glaube wir haben mehr veranstaltet als dass ich hingegangen bin. Das war immer bei meinem Exfreund, der hat eine Vier-Zimmer-Wohnung gehabt in einer WG halt und die drei Burschen haben dann immer gesagt, machen wir eine LAN-Party und dann haben Freunde eingeladen, die alle ihren Computer mitgenommen haben oder ihr Notebook und dann ist es halt abgegangen.“ (Nr.8, Zeile 71-75)*

Heute organisiert B. zusammen mit ihren Freund ein paar Mal im Jahr eine kleine LAN-Party.

Durch ihre Vollzeit-Arbeit und ihr Studium bleibt wenig Zeit für Hobbys, deshalb spielt das Computerspielen bei ihr eine untergeordnete Rolle: *„Mir bleibt neben einer Vollzeit-Arbeit und einem Studium nicht mehr sehr viel Zeit für anderes (...) Also das Computerspielen macht nur einen sehr kleinen Teil aus.“* (Nr.8, Zeile 58-60)

Auch bei ihr steht das Freunde treffen bei LAN-Partys im Vordergrund: *„Was eher dahinter steckt ist der gemeinsame Spaß, die gemeinsame Interaktion (...)“* (Nr.8, Zeile 151-152)

B. bleibt durch Arbeit und Studium eher weniger Zeit zum Computerspielen. Trotzdem betreibt sie dieses Hobby regelmäßig und veranstaltet zusammen mit ihrem Freund LAN-Partys bei denen es ihr vorwiegend um den gemeinsamen Spaß geht.

6.1.9 Interview Nr.9

R. ist männlich, 23 Jahre alt, arbeitssuchend und lebt mit seinen Brüdern in einer WG. Er bekam mit ca. 11 Jahren zusammen mit seinen Brüdern das erste Computerspiel geschenkt und spielte seitdem immer zusammen mit ihnen.

Vor einigen Jahren noch nahm das Computerspielen zeit-technisch eine große Rolle in seiner Freizeit ein: *„Früher war das anders, da hab ich viel mehr gespielt, manchmal sogar den ganzen Tag durch.“* (Nr.9, Zeile 38-39) Auch heute ist R. ein leidenschaftlicher Computerspieler: *„Relativ viel. Ich würde schon sagen, dass es die meiste Zeit meiner Hobbys einnimmt.“* (Nr.9, Zeile 42)

Das gemeinsame Spielen mit seinen Brüdern ist durch die gemeinsame Wohnung immer noch Alltag: *„Ja, zu Hause spielen wir eigentlich hauptsächlich zusammen, eben bei World of Warcraft zusammen in der Gilde, da sind wir dann zwangsläufig immer zusammen beim Spielen. Also wir haben praktisch eine kleine Dauer-LAN zu hause (lacht).“* (Nr.9, Zeile 147-149)

Die enge Verbundenheit mit seinen Brüdern beim Spielen führte aber auch zu Spannungen und praktischen Schwierigkeiten: *„Ja, mit meinem Bruder, wenn es darum ging wer jetzt spielen darf. Es gab nämlich eine Phase wo wir nur einen PC hatten und wir uns den zu viert*

teilen mussten und da konnte halt nur einer spielen und drei mussten zusehen und natürlich wollte jeder spielen und da gab es dann öfters Zoff. Aber auf einer LAN-Partys eher weniger, das gibt's eigentlich nicht, meistens eher davor, wenns darum ging wer den PC kriegt auf der LAN-Party, aber auf der LAN-Party selbst nicht, da hat man sich dann einfach abgewechselt beziehungsweise gabs dann Leute, die einen Laptop hergeborgt haben und so konnte man eh meistens eine Lösung finden.“ (Nr.9, Zeile 211-218)

Für R. haben das Spielen und das Freunde treffen bei einer LAN-Party die gleiche Wertigkeit: *„Schwer zu sagen. Vielleicht doch das Spielen, weil deswegen trifft man sich ja, aber ohne die Freunde würde man es ja auch nicht machen können, dann würde es auch keinen Spaß machen und ohne Spielen macht eine LAN ja auch keinen Spaß. Deswegen ist beides sehr wichtig für mich.“ (Nr.9, Zeile 141-144)*

Unter den Befragten gehört R. eher zu den Viel-Spielern. Das hängt aber sicher auch mit der Tatsache zusammen, dass R. fast nie alleine spielt, sondern immer mit seinen Brüdern zusammen und somit Computerspielen und soziale Interaktion für ihn fest zusammen gehören. Das mag auch der Grund sein, warum bei LAN-Partys der soziale Aspekt für ihn nicht der wichtigste ist.

6.2 Auswertung nach Kategorien

6.2.1 Spielermotive

Die Motive der befragten Spieler sind sehr vielfältig. Zu aller erst spielt jeder aus Spaß: *„Ja aber der Hauptgrund ist, dass es mir immer riesen Spaß gemacht hat.“* (Nr.6, Zeile 112-113) Erwähnt haben das zwar nur fünf der Befragten, voraussetzen kann man das aber mit großer Wahrscheinlichkeit für alle, da jeder mit großer Begeisterung vom Computerspielen erzählt hat.

Der Vergleich mit anderen Spielern und der Wettbewerb ist bei fünf der Befragten ein ausschlaggebender Punkt, warum sie Computerspielen. Zum einen ist es der Drang Erster zu sein *„(...) also da hat man so einen Drang besser zu sein als die anderen und will den anderen fertig machen (lacht), also nicht auf brutal so den erschieß ich jetzt, sondern ich bin in der Liste höher als er.“* (Nr.1, Zeile 45-47) oder ein einfach das gute Gefühl zu gewinnen: *„Der Wettbewerb gefällt mir auch sehr gut am Computerspielen, weil man sich ja doch bei jedem Spiel mit anderen messen kann und wenn man gut ist gibt einem das schon ein gutes Gefühl (grinst).“* (Nr.6, Zeile 120-122)

Somit ist der Wettbewerb wie bei jedem Spiel oder beim Sport ein grundlegendes und nachvollziehbares Motiv bei Computerspielen.

Ein weiteres wichtiges Motiv ist der soziale Kontakt, sechs der Befragten gaben dieses Motiv an, sei es der Kontakt mit Freunden oder die Kommunikation mit anderen Leuten an sich. Das kann wie bei Interview Nummer eins das gemeinsame Austüfteln und Anwenden von Taktiken sein: *„Oder bei Counterstrike geht's ja auch um die Teamfähigkeit, also dass man Taktiken anwendet, (...)“* (Nr.1, Zeile 47-48), ein Hobby, das Freunde verbindet und zusammenschweißt: *„Auch dieses Gemeinsam Spielen, nachdem ich doch relativ lang WOW gespielt hab, das ist schon recht interessant, wenn alle Freunde spielen, das ist auch irgendwo eine gemeinsame Plattform, wo man dann auch außerhalb vom Spiel Gesprächsstoff hat, es verbindet halt.“* (Nr.2, Zeile 50-53); *„Außerdem ist das was Schönes, wenn man seine Erfahrungen vom Computerspielen mit seinen Freunden teilen kann, die dasselbe Spiel spielen.“* (Nr.5, Zeile 41-43); *„Dadurch, dass alle Freunde auch gespielt*

haben, war man dadurch immer in Verbindung mit den Freunden. Also auch wegen den Freunden würde ich sagen“. (Nr.9, Zeile 32-34) oder eine zeitsparende Alternative zum realen Freunde treffen: *„(...) sondern es ist eher so, dass ich mir denke, da sind jetzt nette Leute online, die ich auch vielleicht real kenne und wo man dann einfach sagt, mit denen kann man plaudern und es ist eben einfacher während dem Spiel zu plaudern, also online, egal ob Chat oder Head-Set, als dass ich mich noch mit dem treffen muss nach einem langen Tag.“* (Nr.8, Zeile 42-46).

Der Kontakt mit Freunden ist also ein sehr wichtiges und vielseitiges Element des Computerspielens und zeichnet ein sehr aktives und soziales Bild vom Computerspieler entgegen der noch häufig vorherrschenden Meinung Computerspieler seien „einsame Freaks“.

Entspannung und Ablenkung vom Alltag – Eskapismus – ist ein weiteres zentrales Motiv der Befragten. Eskapismus ist hier aber als durchaus positiv zu verstehen, zum Beispiel bei Interview Nummer zwei: *„Ansonsten ist es auch dieses Abtauchen in interessante Geschichten, in interessante Spielwelten.“* (Nr.2, Zeile 49-50) Es ist also, wie bei Filmen, das Miterleben von Geschichten, bei Computerspielen kann der Spieler aber zusätzlich den Verlauf selbst bestimmen.

Aber auch für das klassische Ablenken von Problemen ist Computerspielen nach Ansicht der Befragten ein gutes Mittel: *„(...) man kann sich gut von seinen Problemen ablenken.“* (Nr.5, Zeile 38-39); in Interview Nummer sechs wird die gute Ablenkung, die Computerspielen bieten sehr anschaulich beschrieben: *„Oder in gewissen Situationen merk ich – das ist mir früher nicht so bewusst aufgefallen – wenn mich etwas extrem beschäftigt und ich mir denk ich spiel jetzt einfach, damit ich mich ablenk, dann hilft das für den Moment wirklich, weil man sich auf etwas komplett anderes konzentriert. Ich mein, man könnte natürlich auch was lesen, wobei beim lesen merk ich auch, dass ich dann doch eher abschweife gedanklich und beim Computerspielen bist du halt wirklich aktiv beschäftigt.“* (Nr.6. Zeile 113-118)

Computerspielen kann aber auch schlicht als Entspannung genutzt werden: *„Jetzt ist es mir wurscht ob ich gut bin oder nicht, jetzt mach ichs nur zum Spaß und zum Ausgleich.“* (Nr.7, Zeile 49-50); *„Es ja auch Hobby und Freizeit für mich, zum Abschalten, aus Spaß.“* (Nr.9, Zeile 34)

Dass Computerspielen auch ein angenehmer Zeitvertreib ist wurde mehrmals erwähnt: *„Warum ich spiele, also nur zum Zeitvertreib, (...)“* (Nr.3, Zeile 22); *„Warum spiele ich...einerseits ist es ein netter Zeitvertreib, (...)“* (Nr. 8, Zeile 38).

Sieben der Befragten nannten eines oder zwei dieser dem Eskapismus untergeordneten Motive, das zeigt wie wichtig diese Komponente des Computerspiels ist.

Die Technik von Computerspielen ist auch ein faszinierender Punkt für zwei der Befragten: *„Bei GTA 3 reizt mich eben das Umfeld, die Stadt schaut super aus, die Grafik beeindruckt einen, (...)“* (Nr.1, Zeile 51-52); *„Zum Beispiel, wenn man Crisis anwirft ist es einfach unglaublich, wenn man in der Welt steht und es schaut wahnsinnig echt aus, was einem da präsentiert wird.“* (Nr.2, Zeile 46-47)

Die Grafik eines Spiels ist also ein zusätzlicher Reiz, der das Computerspielen attraktiv macht. Nicht so ausschlaggebend wie die bisher genannten Motive, aber ein nettes Beiwerk für zwei der Befragten.

Die Möglichkeit Dinge gefahrlos ausprobieren zu können, die so im realen Leben nie möglich wären, ist für drei der Befragten ein Grund den PC zum Spielen einzuschalten: *„(...) man kann überall hin, es gibt Geheimnisse auf die man drauf kommen kann, man kann Autos fahren von schiarchen, kaputten Autos bis hin zu schnellen Super-Autos, man kann Helikopter fliegen. Das sind eben so Sachen die man hier nicht machen kann, aber in der virtuellen Welt schon. Das sind halt diese Reize, die mich interessieren, dass man Sachen machen kann, die man hier heraußen nicht machen kann.“* (Nr.1, Zeile 52-56). Aber auch die Option sich ganz anders zu verhalten als im realen Leben ist reizvoll: *„(...) und auch bei Rollenspielen wie man mit der Umwelt interagiert, da kann man einfach alles gefahrlos ausprobieren und einfach auch mal rüpelhaft sein.“* (Nr.3, Zeile 25-27)

Im Interview Nummer drei hat der Befragte diesen Aspekt des Computerspiels sehr treffend formuliert: *„Das Entspannende ist einfach der Kontrast, der Gegensatz zu meinem Leben.“* (Nr.3, Zeile 30-31)

Und genau dieser Gegensatz zum realen Leben macht Computerspielen unter anderem zu einem faszinierenden Erlebnis für einige der Befragten.

Computerspiele stellen auch eine Herausforderung dar, bei der es gilt ein Ziel zu erreichen. Zumindest einer der Befragten nannte dies als zentrales Motiv für sich: *„Ich spiel deswegen Computer, weil man durchs Computerspielen, find ich, relativ klare Herausforderungen bekommt, man hat ein klares Ziel vor Augen, was man erreichen will und man hat einen überschaubaren Rahmen wie das funktioniert und wann man das erreichen kann.“* (Nr.4, Zeile 44-48) Diese Aussage lässt die Annahme zu, dass es diesem Befragten ganz bewusst um

Kontrolle geht. Das Computerspiel gibt die Rahmenbedingungen und die Möglichkeiten vor ein Ziel zu erreichen und als Spieler hat man die Kontrolle darüber wie und wann das passiert.

Sich selbst in einer Sache verbessern und steigern zu können ist auch etwas, das Computerspiele bieten. Einer der Befragten erwähnte dies als Motiv: *„Außerdem kann man sich in den Spielen immer verbessern, es gibt immer eine Steigerung und wenn man diesen Fortschritt an sich selbst sieht, dann möchte man weiter machen und sich weiter verbessern.“* (Nr.5, Zeile 39-41) Die Möglichkeit der Verbesserung und des Ausbaus der spielerischen Fähigkeiten ist also auch ein Ansporn und Motiv für das Computerspielen.

Das letzte Motiv, das im Zuge der neun Interviews erwähnt wurde ist die Spannung beim Computerspielen: *„(...) und dazu kommt auch der Nervenkitzel, erwischt er mich, erwischt er mich nicht, bin ich Erster, also kann ich ihn zuerst erledigen.“* (Nr.1, Zeile 49-51) Spannung und Nervenkitzel sind auch wie beim Ansehen von Filmen ein wichtiges Element des Computerspielens.

Die wichtigsten Motive beim Computerspielen auf der Grundlage der neun Interviews sind somit Spaß, Vergleich und Wettbewerb mit anderen, Sozialer Kontakt, vor allem mit Freunden, und Eskapismus im Sinne von Ablenkung, Entspannung und Zeitvertreib.

6.2.2 Spielverhalten heute

Fast jeder der Befragten spielt mehr oder weniger täglich. Die Spieldauer geht dabei von zwei bis drei Stunden in der Woche über eine Stunde täglich bis hin zu fünf Stunden täglich. Der Großteil der Befragten spielt zwischen einer und zwei Stunden täglich: *„(...) so circa eine Stunde am Tag.“* (Nr.8, Zeile 51), zwei spielen ungefähr drei Stunden täglich: *„Und dann spiele ich bis ich müde werde, meistens drei Stunden oder so.“* (Nr.3, Zeile 34) und zwei gaben ihre Spielzeit in Stunden pro Woche an, da sie nicht täglich oder sehr unregelmäßig spielen: *„Ich spiele nicht täglich. [...] Zwei bis drei Stunden in der Woche.“* (Nr.5, Zeile 52, 262)

Gespielt wird bei fast allen Befragten am Abend oder in der Nacht: *„Eher gegen Abend und in die Nacht hinein, einfach weil es sich da zeitmäßig am besten ausgeht.“* (Nr.3, Zeile 33-34). Der Nachmittag als Spielzeit kommt zweimal vor: *„Ja durchs Studieren meistens am*

späten Nachmittag.“ (Nr.5, Zeile 61) und einer der befragten Spieler gibt nur die Nacht als Spielzeit an: *„Ich bin nachtaktiv. Also ich spiele prinzipiell gerne in der Nacht, wenn sichs ergibt.“* (Nr.7, Zeile 56)

Somit betreiben die Befragten ihr Hobby Computerspielen doch recht intensiv da fast täglich gespielt wird und das oftmals mehr als eine Stunde.

Wenn es um die zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung oder Beruf geht sprechen sich alle ganz klar für den Vorrang ihrer Ausbildung beziehungsweise ihres Berufes aus:

„Priorität hat natürlich klar das Studium (...)“ (Nr.4, Zeile 73), *„Für meine Ausbildung wende ich um einiges mehr Zeit auf als fürs Spielen.“* (Nr.5, Zeile 73), *„Also ich spiele schon wesentlich weniger als ich arbeite, oh ja das schon (lacht). Bei einem 40-Stunden-Job hast du ja auch gar nicht so viel Zeit um was Anderes zu machen.“* (Nr.7, Zeile 70-71).

Bei dem Befragten aus Interview Nummer zwei handelt es sich um einen Sonderfall, weil er in seiner Ausbildung permanent mit Computerspielen zu tun hat, er studiert Game Engineering und Simulation. Aber auch hier ist Verhältnis ausgeglichen wie er angibt: *„Das ist eine schwierige Frage, weil sich meine Ausbildung und hoffentlich mein Beruf später um Spiele dreht beziehungsweise um Spiele drehen wird, aber ich denke es ist relativ ausgeglichen.“* (Nr.2, Zeile 62-64)

Die Ausbildung beziehungsweise der Beruf hat bei den Befragten ganz klar Priorität, das war aber zu erwarten, da alle aus dem Teenageralter heraußen sind, wo es am öftesten vorkommt, dass das Spielen wichtiger ist als die Ausbildung.

Bei den meisten Befragten hält sich das Computerspielen mit den anderen Hobbys die Waage und dementsprechend sieht es hier mit der investierten Zeit aus. Sieben der Befragten investieren gleich viel beziehungsweise weniger Zeit ins Computerspielen als in ihre anderen Hobbys: *„Also es hat die gleiche Wertigkeit wie meine anderen Hobbys.“* (Nr.2, Zeile 67-68), *„Wenn ich das Spielen mit meinen anderen Hobbys vergleiche, ist es schon ausgeglichen. Mein größtes Hobby neben dem Spielen ist Fußball, das organisiere ich wöchentlich einmal, das sind eineinhalb Stunden, und das kommt zeitmäßig ungefähr hin wie viel ich am PC spiele.“* (Nr.5, Zeile 73-75), *„In der Freizeit ist es mal mehr, mal weniger bei mir. Es hält sich die Waage mit meinen anderen Freizeitaktivitäten.“* (Nr.7, Zeile 77-78)

Für den Befragten aus Interview Nummer vier ist das Computerspielen das wichtigste Hobby:

„(...)momentan ist das für mich grad das Online spielen ein signifikanter Punkt oder eben etwas was ich sehr gern mache, wo ich auch gern meine Freizeit dafür opfere.“ (Nr.4, Zeile 74-76) Dementsprechend hoch ist auch der Zeitaufwand für das Spielen: *„Ich spiel pro Tag, aber das kommt natürlich ganz drauf an wie es momentan mit der Situation mit der Uni aussieht, aber wenn Ferien sind oder ich viel Zeit hab, dann spiele ich sicher so vier, fünf Stunden, zum Teil mehr sogar am Tag.“* (Nr.4, Zeile 55-57)

Viel Zeit investiert auch der Befragte aus Interview Nummer neun ins Computerspielen, allerdings aus anderen Gründen: *„Auch im Vergleich zu meinem Beruf ist es viel, da ich gerade arbeitslos bin und somit mehr Zeit dafür aufbringen kann als ich vielleicht sollte (lacht).“* (Nr.9, Zeile 42-43)

Im Vergleich zu den anderen Hobbys der Befragten wird in dem meisten Fällen gleich viel oder weniger Zeit aufgebracht. Lediglich der Befragte aus Interview Nummer vier ist ein „stärkerer Spieler“.

Was den Bezug zum Spielen der Befragten angeht, also den Stellenwert und die Wichtigkeit in ihrem Leben, haben fast alle einen schwachen oder ausbalancierten Bezug. Vier haben einen schwachen Bezug: *„Wenig. Also ich bin immer irgendwo beschäftigt. (...) Also nur wenn ich dazwischen Zeit finde, spiele ich.“* (Nr.3, Zeile 38,44), *„Also das Computerspielen macht nur einen sehr kleinen Teil aus.“* (Nr.8, Zeile 59-60), *„Mein Spielverhalten hat sich insofern verändert, dass ich nicht mehr so den Bezug zum Spielen habe wie ein Jugendlicher.“* (Nr.5, Zeile 63-66)

Drei haben ein ausbalanciertes Verhältnis zum Spielen: *„Jetzt hab ich eine gute Balance gefunden. Jetzt verwende ich es zum Abschalten und tu es auch wirklich nur, wenn ich weiß, jetzt hab ich die Zeit dafür und irgendwas ansteht, (...)“* (Nr.6, Zeile 145-147), *„seit dem Beginn vom Arbeiten ist das überhaupt ganz anders, da hab ich das Spielen jetzt mehr als Ausgleich, als Hobby, früher wars mehr als ein Hobby ehrlich gesagt.“* (Nr.7, Zeile 29-30)

Einen starken Bezug zum Spielen haben lediglich zwei der Befragten, es die die zwei gleichen, die auch viel Zeit in ihr Hobby Computerspielen investieren: *„Relativ viel. Ich würde schon sagen, dass es die meiste Zeit meiner Hobbys einnimmt.“* (Nr.9, Zeile 41)

Somit hat das Computerspielen allen den Stellenwert eines normalen Hobbys, bei dem einen mehr, beim anderen ein bisschen weniger, aber niemand ist ein süchtiger Computerfreak wie es das weit verbreitete Klischee des Computerspielers vermuten lassen könnte.

6.2.3 Spielverhalten früher

Bis auf den Befragten aus Interview Nummer vier gaben alle an früher sehr viel mehr gespielt zu haben als heute. Vor allem in der Schulzeit hatte das Spielen bei den meisten seinen Höhepunkt: *„Also früher ab Nachmittag drei Uhr durchgehend bis zum Abendessen und dann am Abend noch einmal bis zum Schlafen gehen (kichert).“* (Nr.1, Zeile 68-69), *„Und zeitmäßig, also früher sicher vier bis sieben Stunden am Wochenende, ich mein, es hängt immer davon ab ob etwas angestanden ist, wenn ich zuhause nichts zu tun hatte, bin ich hauptsächlich vor dem Computer gesessen und das waren am Tag im Schnitt sicher fünf Stunden.“* (Nr.6, Zeile 133-136), *„So mit 16 habe ich viel gespielt, also das ist über zehn Jahre her. Da habe ich echt nur gespielt. Ich bin von der Schule heimgekommen und hab gespielt. Ich bin am Wochenende vom Fortgehen heimgekommen und hab gespielt. Bin aufgestanden, hab gespielt. War essen, hab gespielt. Also ich habe wirklich viel gespielt früher.“* (Nr.7, Zeile 15-18), *„Früher war das anders, da hab ich viel mehr gespielt, manchmal sogar den ganzen Tag durch.“* (Nr.9, Zeile 38-39)

Das Computerspielen war für die Befragten also sehr wichtig, deshalb wurde auch sehr viel Zeit dafür investiert. Vier der Befragten sagen sogar, dass die Schule darunter gelitten hat: *„Während der Schulzeit hab ich auf jeden Fall mehr Zeit damit verbracht zu spielen, als dass ich gelernt hab.“* (Nr.1, Zeile 77-78), *„(...) wobei natürlich das Lernen schon oft darunter gelitten hat, das streite ich gar nicht ab.“* (Nr.6, Zeile 141-142)

Aber auch bei den anderen hatte es als Hobby Vorrang: *„Es hat Zeiten gegeben, da hab ich mehr gespielt, so drei oder vier Stunden am Tag und natürlich am Wochenende mehr, da ist man ja auch nicht in der Arbeit und jetzt ist es viel viel weniger, (...)“* (Nr.8, Zeile 49-51), Nur bei dem Befragten aus Interview Nummer vier war das Computerspielen nur eines von vielen Hobbys. Dafür spielt er jetzt viel mehr als früher: *„Also damals war ich auch noch oft Tennis spielen, Paintball spielen, da hab ich damals schon viel Zeit in Sport investiert, aber seit die ganzen neuen Online-Spiele gekommen sind, verbring ich schon viel Zeit davor, aber das ist es mir auch wert.“* (Nr.4, Zeile 64-66)

Infolgedessen hatten auch fast alle der Befragten bis auf die Ausnahme aus Interview Nummer vier einen starken bis sehr starken Bezug zum Computerspielen: *„In der argen Zeit hat sicher auch mein Freundeskreis darunter gelitten, wobei viele meiner Freunde selbst gespielt haben, was lange Zeit kein Problem war, nur ich sicher zuviel Zeit ins Spielen investiert hab, das ist nicht zum abstreiten.“* (Nr.6, Zeile 142-145), *„(...)früher wars eine irrsinnige Sucht, da hat man auch Schule geschwänzt, dass man spielen konnte (...)“* (Nr.7, Zeile 36-37)

Genauer: Jeweils vier hatten einen starken oder sehr starken Bezug und der oben genannte Ausnahmefall einen schwachen Bezug.

Insgesamt kann man also sagen, dass die Befragten im Teenageralter während der Schulzeit einen viel stärkeren Bezug zu Computerspielen hatten als heute. Früher wurde erheblich mehr Zeit ins Spielen investiert und dabei andere Hobbys oder gar die Schule vernachlässigt. Heute haben die Befragten ein viel entspannteres Verhältnis zum Spielen und die Prioritäten werden ganz anders gesetzt. Heute sind den Befragten Ausbildung und Beruf wichtiger, andere Hobbys auch oder zumindest gleich wichtig. Das Hobby Computerspielen hat somit bei jedem verschiedene Phasen durchgemacht und jeder hat mittlerweile das richtige Maß für sich gefunden.

6.2.4 LAN-Party Motivation

Was motiviert nun die Befragten auf eine LAN-Party zu gehen? Jeder der Befragten nannte hier den Kontakt mit den Freunden als zentralen Punkt: *„Und bei den meisten LAN-Partys steht ja nicht so das Spielen im Vordergrund, da geht's ja um das ganze Social Network Zeug, man redet, man trinkt was, schaut Filme, die LAN-Party-Geschichte ist eigentlich nur so ein Seitenthema.“* (Nr.4, Zeile 89-91), *„Und natürlich um meine Freunde zu treffen, das ist schon am wichtigsten. (...) Also für mich geht's schon ums Zusammenkommen, weil meistens immer nur Leute auf der LAN sind, die ich gut kenne und die meine Freunde sind.“* (Nr.6, Zeile 91-95)

Natürlich ist auch das gemeinsame Spielen sehr wichtig und ein ausschlaggebender Punkt eine LAN-Party zu besuchen: *„Man sieht alle mal wieder, man spielt gemeinsam, man hat zusammen Spaß.“* (Nr.3, Zeile 57), *„Ja, das Zusammenspielen im Freundeskreis.“* (Nr.1, Zeile 95)

Auf den LAN-Partys der Befragten wird jedoch noch viel mehr gemacht als gespielt. Filme und Filmtrailer schauen, gemeinsames Kochen und Essen, Musik hören und Kartenspiele stehen bei den Treffen auch immer auf der Tagesordnung: „Ja, also Youtube-Videos gucken, Trailer schauen, Musik hören, was noch, Essen machen (lacht), ja so die Geschichte.“ (Nr.2, 168-187), „Ja, also Film schauen schon immer oder was herzeigen oder ein neues Spiel herzeigen oder den Trailer davon. Vor allem Film schauen, Kochen ist auch immer ein Programmpunkt. Früher ist immer bestellt worden, jetzt Kochen wir immer.“ (Nr.7, Zeile 201-203), „(...) dann wird vielleicht ein anderes Spiel gespielt wie Poker oder so, oder ein Brettspiel wie Activity oder eben auch Kartenspiele.“ (Nr.8, Zeile 145-147)

Diese zusätzlichen Aktivitäten mit Freunden scheinen dabei ein wichtiges und tragendes Element der LAN-Partys zu sein: „(...) da geht's ja dann darum, dass man vierundzwanzig Stunden oder länger mit Freunden zusammen hockt und auch andere Sachen macht neben dem Spielen.“ (Nr.1, Zeile 100-101), „Ja, Filme schauen hauptsächlich. (...) Also es ist auf jeden Fall mehr als nur das Computerspielen, wir machen auch viele andere Dinge zusammen.“ (Nr.9, Zeile 198-110)

Genau wie bei den Spielermotiven ist auch bei LAN-Partys der Wettkampf und das Messen mit anderen Leuten eine Motivation: „Ja und natürlich wenn man Turniere veranstaltet unter Freunden will man natürlich auch der Beste sein, (...)“ (Nr.1, Zeile 103-104), „Für mich geht's eher darum, dass ich mich gern messe mit anderen Leuten.“ (Nr. 5, Zeile 90-91) Fünf der Befragten gaben den Wettkampf als Grund an auf eine LAN-Party zu gehen.

Um das Computerspielen an sich geht es nur zwei der Befragten vordergründig auf einer LAN-Party: „Wenn ich hingeh, bin ich froh, dass ich mit meinem Computer woanders bin, wo ich wirklich nur spiele, weil da freu ich mich drauf, weil dann weiß ich, da sitz ich da, weil ich spielen will. Deswegen taugt mir das. [...] Aber der Vordergrund ist für mich schon das Spielen, ich fahre ja auch nur auf LAN-Partys, wenn ich grad was zum Spielen hab.“ (Nr.7, Zeile 113-115, 236-237)

Dabei ist der weiblichen Befragten das Ausprobieren neuer Spiele wichtig: „Aber das Ausprobieren neuer Spiele ist auf jeden Fall ein Grund, warum ich gerne auf LAN-Partys gehe.“ (Nr.8, Zeile 129-1030)

Das „Gesamtpaket“, das eine LAN-Party bietet haben immerhin drei der Befragten hervorgehoben und als Grund angegeben: *„Es ist eben so ein Mittelding, wenn man normal was mit Freunden unternimmt und wenn man den Hobbys nachgeht, die man mag, das ist in dem Fall Computerspielen und so hat man eine gute Mischung. Also man kann das Computerspiel spielen, das gerne spielt und man trifft seine ganzen Freunde und diese Mischung macht eben sehr viel Spaß.“* (Nr.4, Zeile 129-132), *„Die Kombination ist es halt, weil Freunde treffen kann ich so auch, ich kann aber so auch Computerspielen. Man verbindet die zwei Dinge einfach miteinander. Diese Kombination macht für mich einfach den Reiz aus.“* (Nr.8, Zeile 184-186)

Der wichtigste Grund auf eine LAN-Party zu gehen ist eindeutig für alle Befragten das Treffen ihrer Freunde. Dabei ist es dann egal ob gespielt wird oder andere Dinge zusammen gemacht werden, die Hauptsache ist, dass man zusammen kommt und Spaß hat. Somit unterscheidet sich eine LAN-Party vom sozialen her kaum von einem normalen Treffen unter Freunden oder dem gemeinsamen ausüben eines anderen Hobbys. Trotzdem sind natürlich auch Aspekte wie der Wettkampf oder das Spielen an sich eine große Motivation auf eine LAN-Party zu gehen.

6.2.5. Persönlicher Nutzen

Es ist nicht abzustreiten, dass jeder der Befragten von den LAN-Partys für sich etwas mitnimmt und auf die eine oder andere Weise etwas davon hat.

Zu allererst ist das Pflegen von Freundschaften ein Nutzen für fünf der Befragten: *„Mein persönlicher Nutzen ist denk ich hauptsächlich ein sozialer, weils teilweise auch Leute gibt, die ich außerhalb von LAN-Partys eigentlich recht selten treffe, das ist halt eine Gelegenheit, dass ich die wieder sehe.“* (Nr.1, Zeile 195-197), *„Also ich hab mehr einen sozialen Nutzen davon, da ich wie gesagt meine Schwester und meine Cousins und Freunde sehe und auch sehr gern mit denen plaudere.“* (Nr.3, Zeile 123-124), *„Also mein persönlicher Nutzen ist eher das Freunde treffen und Spaß haben.“* (Nr.8, Zeile 154-155)

Ein eher nebensächlicher sozialer Nutzen für die Befragten sind die neuen Bekanntschaften, die man auf LAN-Partys macht. Der Befragte aus Interview Nummer zwei bringt es sehr gut auf den Punkt, indem er eine LAN-Party mit einer ganz normalen Party vergleicht: *„Ja, teilweise schon den einen oder anderen kennengelernt, aber jetzt so die richtig dicken*

Freundschaften sind da jetzt nicht entstanden, eben weil man zum größten Teil eh unter sich ist. Hin und wieder bringt halt wer wen mit, der ganz nett ist und mit dem man ganz gut spielen kann, aber über das geht es nicht hinaus, eben wie auf einer normalen Party wo man sich ganz nett mit wem unterhält und sich denkt, hm, vielleicht sieht man sich mal wieder.“

(Nr.2, Zeile 221-226)

Insgesamt haben vier der Befragten neue Leute kennengelernt, aber neue Freundschaften sind daraus nicht entstanden: *„Neue Leute kennengelernt eher weniger, weil...nein, ich weiß eigentlich gar nicht warum. Neue Freundschaften, man lernt eben den ein oder anderen, den man vorher nur per Nickname gesehen und mit dem man in der Gilde⁹³ oder einem Clan⁹⁴ gespielt hat lernt man zum ersten Mal persönlich kennen, aber dass ich die Person, die dort kennengelernt habe danach öfter getroffen hätte oder so ist eigentlich nicht der Fall gewesen.“* (Nr.4, Zeile 209-213), *„Auch die Leute hinter dem Bildschirm kennen zu lernen, wer steckt dahinter, wie schaut der aus, wer ist das, wie ist der so drauf. Also das menschliche ist mir sehr wichtig.“* (Nr.8, Zeile 80-82)

Nur für die weibliche Befragte sind neue Bekanntschaften etwas wichtiges, für den Rest ist es lediglich eine neutrale Begleiterscheinung.

Was die Befragten sprichwörtlich für sich mitnehmen können sind Filme, Musik und Spiele, die auf den LAN-Partys untereinander getauscht werden. Acht der befragten Spieler erwähnten, dass sie mindestens eine dieser Medien auf den Party tauschen: *„Da gibt’s LAN-Partys da wird ziemlich viel hin und her gesaugt, also der eine hat zum Beispiel eine riesengroße Mp3-Sammlung und der andere viele Filme, da kann man sich das eben rüber saugen auf seinen eigenen PC damit man das auch hat, da wird ziemlich viel ausgetauscht.“* (Nr.1, Zeile 211-214), *„Vielleicht, dass man sich irgendwelche Filme von den andren holt, meistens hat jeder eine externe Festplatte mit.“* (Nr.4, Zeile 190-191), *„Wir hören uns Musik*

⁹³ Eine Gilde ist eine Gruppe von Spielenden in Online-Rollenspielen, so genannten MMORPGs. Die Zugehörigkeit zu einer Gilde ist in manchen Spielsituationen unverzichtbar, da eine anstehende Aufgabe nur gemeinsam bewältigt werden kann. Häufig pflegen die Mitglieder einer Gilde auch außerhalb der virtuellen Spielwelt den sozialen Kontakt untereinander. (<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010)

⁹⁴ Ein Clan ist ein Zusammenschluss von Spielenden zu einer Mannschaft. Grundlage des gemeinsamen Agierens ist der Mehrspieler-Modus von Computerspielen, der durch ein lokales Netzwerk (LAN) oder über das Internet (Online-Spiel) ermöglicht wird. Verschiedene Clans treten dabei in Wettkämpfen gegeneinander an (Clanwar). Eine beliebte Spielvariante sind teambasierte Ego-Shooter wie Counter-Strike, bei denen die gesamte Mannschaft eines Clans mit antritt. Teams in Online-Rollenspielen (MMORPGs) werden dagegen üblicherweise als Gilde bezeichnet. (<http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010)

an, tauschen Musik über USB-Sticks oder das Netzwerk aus. Meine Freunde haben den gleichen Musikgeschmack wie ich, somit ist es für mich von Vorteil, wenn sie kommen und was Neues mitbringen.“ (Nr.5, Zeile 151-154), „Ja sicher krieg ich Spiele, (...)“ (Nr.8, Zeile 150)

Um eine LAN-Party auf die Beine zu stellen ist technisches Know-How notwenig, vor allem wenn es um die Herstellung des LAN-Netzwerkes geht. Zwei der Befragten waren die EDV-Spezialisten auf ihren LAN-Partys, weil sie durch ihre technische Ausbildung bestens Bescheid wussten: *„Ich habe die HTL Spengergasse für Netzwerktechnik absolviert, dadurch weiß alles über das Thema.“ (Nr.3, Zeile 82-83)*

Vier der Befragten haben durch die LAN-Partys sogar gelernt zumindest ein kleines Netzwerk herzustellen: *„Ich selbst kenn mich nicht so gut aus, aber durch die regelmäßigen LANs habe natürlich gelernt wie man sich vernetzt und wie das funktioniert. Bei einer kleinen LAN hab ich kein Problem etwas in Ordnung zu bringen, aber wenns um eine größere geht, dann übersteigt das mein Wissen.“ (Nr.5, Zeile 132-135), „Vorher habe ich mich nicht wirklich damit ausgekannt, aber durch die LAN-Partys hab ich mich ein bisschen dafür interessiert, ich mein, die EDV ist irrsinnig tiefes und weitläufiges Gebiet, oberflächlich gesehen kann ich so was einrichten.“ (Nr.7, Zeile 174-176)*

Die restlichen drei Befragten haben netzwerktechnisch nichts dazu gelernt, da immer jemand anwesend war, der sich gut mit dem Thema auskannte und sie sich nicht damit beschäftigen mussten: *„Ich kenn mich nicht damit aus, weil mein Freund ein Technik-Freak und EDV-Spezialist ist und der kümmert sich darum, da braucht eigentlich gar keiner irgendwas machen, weil er eh schon alles vorbereitet und man braucht nur mehr klick machen und es geht schon.“ (Nr.8, Zeile 115-117), „Das haben auch meistens die anderen gemacht (lacht), also was die Technik betrifft bin ich da nicht bewandert. Ich hab mich damit nicht beschäftigt.“ (Nr.9, Zeile 87-88)*

Ein weiterer persönlicher Nutzen der Befragten sind die besonderen Gespräche, die auf LAN-Partys zu Stande kommen und bei normalen Treffen vielleicht nicht angesprochen werden. Drei der Befragten holen so Anregungen für neue Spiele oder probieren Neues auf den LAN-Partys: *„Durchs Quatschen hat man sich halt Anregungen geholt für neue Spiele, weil sich einer schon informiert hat. Heute zum Beispiel hab ich zum ersten Mal in 3D am Computer gespielt und die Möglichkeit hätte ich sonst nicht, weil sich das ein Freund vor kurzem zugelegt hat.“ (Nr.6, Zeile 267-270)*

Die weibliche Befragte gab die besonderen Themen auf LAN-Partys als persönlichen Nutzen für sich an: „(...) *dass man vielleicht über Dinge redet über die man, wenn man sich so trifft, nicht redet, eben über Spiele (...)*“ (Nr.8, Zeile 152-153)

Der größte persönliche Nutzen für die Befragten ist ein sozialer, nämlich das Pflegen von Freundschaften. Die LAN-Partys funktionieren dabei wie normale Treffen unter Freunden, ein paar der Befragten sehen durch LAN-Partys ihre Freunde regelmäßiger oder bestimmte Freunde überhaupt. Somit kann man wieder hervorheben, dass LAN-Partys vor allem ein gesellschaftliches Ereignis sind und es ums Zusammenkommen geht. Nichts desto trotz werden sie natürlich auch von fast jedem der Befragten als Tauschbörse für Musik, Filme und Spiele genutzt, ein weiterer persönlicher Nutzen von LAN-Partys.

Ein paar der Befragten haben sogar etwas bei den Partys dazugelernt, nämlich den Aufbau eines kleinen Netzwerkes.

Durch die besondere Situation auf LAN-Partys entstehen ganz andere Gespräche als sonst. Die Spieler reden über Themen, über die sonst nicht reden würden oder holen sich Anregungen und Meinung für neue Spiele, beides wurde von einigen der Befragten als Nutzen angegeben.

Somit bringt ein LAN-Party-Besuch dem Einzelnen viele Vorteile.

6.2.6 Organisation

Die Besuchsrate von LAN-Partys liegt bei den Befragten zwischen ein bis sechs Mal im Jahr: „*Das findet jetzt einmal im Quartal statt, oder eine Spur öfter, vielleicht fünf oder sechs Mal im Jahr.*“ (Nr.3, Zeile 51-52), „*Oft gehe ich nicht, vielleicht ein bis zweimal im Jahr.*“ (Nr.8, Zeile 63-64)

Sechs der Befragten geben an, dass vor einer LAN-Party immer eine langfristige Planung und Organisation notwendig ist: „*Und organisiert, ja der Gastgeber ruft an und fragt ob ich an dem und dem Wochenende Zeit hab, was er mittlerweile auch schon rechtzeitig macht, früher hats gereicht, wenn man unter der Woche angerufen hat und gefragt hat obs es passt und man hat sofort Zeit gehabt, jetzt muss man da schon fast ein Monat vorher fragen oder dass ich mir dieses Wochenende frei halte.*“ (Nr.6, Zeile 189-193), „*Also so wie es mein Freund macht, der plant das circa zwei bis sechs Wochen vorher, je nachdem wie schwer die*

Terminfindung ist, wenn Leute sagen ich hab nächste oder übernächste Woche Zeit, dann passt das und wenns nicht geht, dann zieht sich das auch.“ (Nr.8, Zeile 95-97)

Eine spontane Organisation funktioniert nur bei zwei der Befragten: *„(...) und organisiert wird das sehr spontan und einfach durch weiter sagen, also Mundpropaganda. So der macht eine kleine LAN, hast du Lust hinzukommen und man bringt vielleicht noch wen mit, aber das ist nicht so im großen Stil, dass da eine Organisation dahinter steht, (...)“* (Nr.2, Zeile 126-129)

Bei der Dauer der LAN-Partys gaben zwei Befragte einen halben Tag, sechs ein bis zwei Tage und einer drei Tage an: *„Ja und zur Dauer, wir beginnen meistens mittags, an einem Tag am Wochenende, (...) dann wird ein zweites Spiel gespielt, das dauert drei bis vier Stunden, wenn das zu Ende ist, ist es meistens schon 23 Uhr, dann wird wieder reflektiert, es wird besprochen was gut gemacht wurde, und dann ist eh schon Ende. Also grundsätzlich dauern die LANs bei uns halben Tag, also 12 Stunden.“* (Nr.5, Zeile 105-112), *„Meistens auf jeden Fall über einen Tag, über die Nacht dann meistens auch mit durchmachen und Red Bull und allem was dazu gehört (lacht). Also mindestens 24 Stunden, oft auch zwei Tage lang, kommt drauf an wann die Leute müde werden und ein Bett brauchen.“* (Nr.9, Zeile 65-68) *„Wenn wir das machen, dann meistens von Freitag auf Sonntag.“* (Nr.7, Zeile 128)

Die Anzahl der Spieler im Durchschnitt ist bei den Befragten unterschiedlich, bewegt sich aber hauptsächlich im Bereich von vier bis zwölf Spielern. Zwei der Befragten sind meistens auf kleinen Partys mit drei bis vier Spielern: *„Mittlerweile ist es so, dass ich nur selten auf solchen LAN-Partys bin und wenn ich bin, dann sitzen wir da zu dritt oder zu viert, damit ich meine Freunde auch wieder sehe.“* (Nr.7, Zeile 92-94)

Bei dem Rest der Befragten sind es eher sechs bis acht Spieler: *„Meistens sind wir da dann zwischen sechs und acht Leuten.“* (Nr.3, Zeile 52-53), *„Aber sonst die kleineren Partys, da waren wir zu siebent oder zu acht, (...)“* (Nr.9, Zeile 50-51)

Spielerzahlmäßig größere LAN-Partys gab es als Einzelereignisse bei drei der Befragten: *„Die größte LAN-Party, die ich selbst veranstaltet habe, da waren wir dreiundzwanzig.“* (Nr.1, Zeile 85-86)

Obwohl LAN-Partys sehr beliebt sind finden sie bei den meisten der Befragten nur einmal oder ein paar Mal im Jahr statt. Das dürfte vor allem an der Schwierigkeit liegen einen bis drei komplette Tage zu finden, an denen mehrere Leute Zeit haben und somit die Planung

länger dauert. Die durchschnittliche Spielerzahl liegt zwischen vier und acht, eine LAN-Party ist also ein eher größeres Ereignis unter Freunde.

6.2.7 LAN-Party & Freunde

Die LAN-Partys unter Freunden sind trotz allem ein recht intimes Ereignis. Alle Befragten gehen mit Leuten auf LAN-Partys zu denen sie eine enge Beziehung haben (hier waren Mehrfachnennungen möglich). Sieben der Befragten gaben gute bis sehr gute Freunde an: „Das ist mein sehr guter Freundeskreis und wir haben unsere gemeinsamen Interessen entwickelt.“ (Nr.1, Zeile 241-241), „Sind eigentlich meine besten Freunde“. (Nr.6, Zeile 287), „Da stehe ich in ziemlich engen Kontakt, das sind schon die besten Freunde (...)“ (Nr.9, Zeile 131-132); bei dreien sind Familienmitglieder dabei: „Wie gesagt, das Ganze macht nur meine Schwester, zu der habe ich ein sehr gutes Verhältnis und ihr Freund ist auch dabei, auch ein sehr sympathischer Kerl (grinst) und meistens sind meine Cousins auch noch dabei, das ist dann immer sehr lustig.“ (Nr.3, Zeile 134-136); zwei gehen zusammen mit dem Partner auf LAN-Partys: „Meine Freundin ist auch immer dabei (...)“ (Nr.5, Zeile 175); und bei sind zweien sind auch Freunde von Freunden dabei: „Das sind nicht meine besten Freunde, aber ich zähle sie schon zu meinem engeren Freundeskreis, weil es die besten Freunde von meinem Freund sind.“ (Nr.8, Zeile 168-169)

Die meisten der Befragten haben nur einen LAN-Kreis bei dem die „Zusammensetzung“ immer etwas variiert: „Also an sich spiele ich immer mit denselben Leuten. Wir sind eine Gruppe von 10 Leuten und dann gabs halt so externe, die wir nicht gekannt haben, die Freunde von Freunden waren, die auch auf die LAN-Party gekommen sind.“ (Nr.1, Zeile 123-125), „Ich habe nur einen LAN-Kreis. Bei mir kommen eigentlich immer dieselben Leute, nur dass es eben ein größerer Kreis ist und nicht immer jede Person Zeit hat. Also das wechselt sich ab wer kommt.“ (Nr.5, Zeile 115-117)

Es gab aber auch jemanden mit zwei LAN-Kreisen: „Eigentlich hab ich zwei Hauptkreise, der eine ist der angesprochene, wo wir maximal zu viert sind und drei Leute davon den Stamm bilden und der andere LAN-Kreis, da sind wir mehr Leute, dadurch kommts auch viel seltener zu Stande.“ (Nr.6, Zeile 201-203)

Vier der Befragten haben nicht nur private LAN-Partys besucht, sondern waren mit Freunden zumindest ein- oder zweimal auf einer professionell organisierten großen LAN-Party: „Dann

war ich später mal auf einer großen, organisierten LAN-Party, da war ich auch mit einigen Freunden dort. Das war ganz was anderes als die privaten, bei den privaten, das ist mehr so wie Fortgehen, man trifft die Leute und unterhält sich mit denen, das ganz normale Zeug was du mit denen auch auf der Uni oder in der Schule reden würdest.“ (Nr.4, Zeile 91-95), *„Ich war einmal auf so einer großen LAN-Party dort, das war 2005, noch mit meinem Exfreund.“* (Nr.8, Zeile 174-175)

Es kommt bei zwei der Befragten sogar vor, dass unbeteiligte Freunde die LAN-Partys besuchen um zu plaudern oder um für ein Spiel mitzuspielen: *„Es war auch so, dass Zuschauer gekommen sind, die nicht mit dem eigenen PC gekommen sind, weil sie nicht vierundzwanzig Stunden lang Zeit hatten, dann sie die nur kurz runter gekommen, haben ein Spiel gespielt und sind dann wieder gegangen. Da macht dann eben der PC-Besitzer Pause.“* (Nr.1, Zeile 135-139), *„Und es kommen auch oft andere Leute vorbei, die nicht computerspielen, sondern einfach nur so zum quatschen. Es ist auch ein allgemeines Freunde treffen.“* (Nr.7, Zeile 123-125)

Diese Tatsache unterstreicht den gesellschaftlichen Charakter von LAN-Partys und bestätigt ein weiteres Mal die Annahme, dass es bei LAN-Partys um weit mehr als nur ums Computerspielen geht.

Die Kategorie „LAN-Partys & Freunde“ zeigt einmal mehr auf, dass es bei LAN-Partys hauptsächlich um das Treffen von Freunden geht. Jeder der Befragten hat zu den meisten der anderen LAN-Teilnehmer eine enge persönliche Beziehung, sei es eine gute Freundschaft, ein Verwandtschaftsverhältnis oder eine Liebesbeziehung. Das mag auch der Grund sein, warum alle bis auf einen der Befragten nur einen LAN-Kreis haben: man trifft sich für dieses Ereignis nur mit den besten Freunden und sogar Leute die nicht oder fast nicht spielen nehmen daran teil. Dieser Aspekt macht LAN-Partys zu einem sehr intimen und persönlichen Zusammenkommen unter Freunden.

Professionelle LAN-Partys waren trotzdem für einen Teil der Befragten interessant und wurden ein - oder zweimal besucht.

6.2.8 LAN-Party Spiele

Auf den LAN-Partys der Befragten werden hauptsächlich Strategiespiele und Ego-Shooter gespielt. Strategiespiele wurden achtmal genannt: *„Jetzt spielen wir oft Strategiespiele,*

Empires oder Emipre Earth (...)“ (Nr.6, Zeile 231), Ego-Shooter sechsmal: *„Das ist verschieden, aber hauptsächlich Ego-Shooter, weil das auch am meisten Spaß macht auf LAN-Partys“*. (Nr.9, Zeile 93-94)

Auch World of Warcraft wird erstaunlich viel auf LAN-Partys gespielt, sechs der Befragten nannten es als übliches Spiel: *„Bei den letzten LAN-Partys hat sichs eher auf ein Spiel konzentriert, World of Warcraft“*. (Nr.1, Zeile 183-184), *„Aber die letzten LAN-Partys wo wir gemeinsam gespielt haben, war es World of Warcraft.“* (Nr.7, Zeile 191-192)

Die vierte Gruppe von Spielen, die auf LAN-Partys gerne gespielt wird sind Rennspiele, sie wurden viermal genannt: *„Ah ja, Rennspiele haben wir auch gespielt, also Need for Speed oder Collin McGray haben wir auch gespielt oder so kleine Fun-Games wie Micro Machines.“* (Nr.6, Zeile 239-240)

Der Wettkampf auf LAN-Partys war einigen der Befragten wichtig, das zeigt sich auch in der Tatsache, dass auf den Partys richtige Turniere veranstaltet werden, vorwiegend mit Strategie- und Rennspielen: *„Das war nur mit den Strategiespielen, das war eins gegen eins, bis am Ende einer übrig bleibt, mit so einem Turnierbaum und Play Offs.“* (Nr.9, Zeile 98-99) Drei der Befragten erwähnten, dass sie Turniere auf ihren LAN-Partys veranstalten.

Interessant ist hier die große Beliebtheit der Strategiespiele, bei dieser Art von Spielen muss man vorher Strategien planen, wie es sich in der Auswertung Kategorie „Spielbezogene Metakommunikation“ zeigen wird. Strategiespiele an sich stellen die größte Herausforderung dar, das macht hier sicherlich den Reiz aus. Die Turniere verdeutlichen den Wettkampfcharakter von LAN-Partys.

6.2.9 Realweltbezogene Kommunikation

Die Kommunikation auf einer LAN-Party, die außerhalb der Spiele abläuft, unterscheidet sich nicht sehr von der Kommunikation, die bei normalen Treffen der Befragten mit ihren Freunden stattfindet. Neben den Spielen selbst werden auch naheliegende technische Themen besprochen, aber auch Alltägliches, das andere Geschlecht, Filme, Musik und Sport sind Gegenstand der Unterhaltung. Das Thema Computerspiele wurde zweimal genannt: *„Aber es passiert halt meistens, dass man inhaltlich auf Spielthemen abrutscht, dass man sich eben öfter darüber unterhält welches Spiel kommt jetzt raus, wie war das Spiel, wie weit bist du bei dem Spiel (...)"* (Nr.4, Zeile 225-227)

Das Thema Alltägliches wurde am häufigsten, nämlich sechsmal genannt: „*Aber ansonsten über ganz normale, banale Dinge, die man eben mit seinen Freunden redet, Neuigkeiten austauschen.*“ (Nr.2, Zeile 239-241), „*(...) oder einfach so was im Leben so passiert. Eben alles über das man reden würde, wenn man nicht auf eine LAN geht, sondern sich so treffen würde. Das unterscheidet sich nicht allzu viel.*“ (Nr.6, Zeile 308-310), „*Allgegenwärtiges. Über die gleichen Dinge, wie wenn du dich mit jemanden auf einen Kaffee triffst, würde ich sagen, eben allgemeines. Bla Bla, was es Neues gibt im Leben, sowas halt.*“ (Nr.7, Zeile 243-245)

Zwei der Befragten gaben an, dass Frauen auch Thema auf den LAN-Partys sind: „*Wenn wir auf LANs sind reden wir nicht nur über Spiele, sondern auch über Beziehungen, eh so wie wenn man zusammen fortgeht und so sitzen wir halt zusammen vorm PC und quatschen oder eben in den Pausen. [...] Freundinnen (lacht), Beziehungsprobleme (...)*“ (Nr.6, Zeile 287-289, 308)

Ebenso sind andere Medien wie Film und Musik ein beliebtes Gesprächsthema: „*Außerhalb des Spiels werden hauptsächlich Themen besprochen, die sich um Musik oder Filme drehen.*“ (Nr.5, Zeile 188-189) Dieses Thema wurde dreimal genannt.

Ansonsten werden Termine für ein nächstes Treffen besprochen: „*Und natürlich werden auch weitere Treffen mit den Freunden ausgemacht.*“ (Nr.5, Zeile 189) oder über die Leute mit denen man bei World of Warcraft online spielt: „*Über die Leute, zum Beispiel bei WOW, wenn wir uns einloggen, dann redet man ja auch mit anderen Leuten und wenn man off geht, dann redet man halt, der war so deppat, was führt der auf und so weiter.*“ (Nr.8, Zeile 188-190)

Die Auswertung dieser Kategorie zeigt wieder, dass LAN-Partys sehr viel mit normalen Treffen unter Freunden gemeinsam haben, auch bei den Gesprächsthemen.

6.2.10 Spielbezogene Kommunikation

Die Kommunikation während des Spiels läuft bei sieben der Befragten hauptsächlich persönlich ab, also ohne Voice-Programm oder Chat: „*Aber ansonsten koordinieren wir uns*

durch zurufen, Mirkophon haben wir bis jetzt kein einziges Mal gebraucht.“ (Nr.1, Zeile 278-279), „Wir reden miteinander. Wir sind in Augenkontaktnähe und in normaler-Redenslautstärke-Hörweite, da geht das sehr leicht.“ (Nr.3, Zeile 165-166), „Ja, einfach rüber schreien (lacht), weil wir ja doch nicht weit auseinander sitzen, ich mein es hängt von den Räumlichkeiten ab, aber dort wo die LAN-Partys abgehalten werden, sitzen wir immer in einem Raum nebeneinander, da ist das kein Problem.“ (Nr.6, Zeile 313-315)

Der Chat wird auch bei sieben der Befragten ab und zu verwendet, aber immer nur zusätzlich zur persönlichen Kommunikation oder zum Voice-Programm: *„Ja, die Chatfunktion wird auch genutzt, aber nur nebensächlich. Also wenn es jetzt gerade um eine Spielsituation geht, wo der andere es nicht hören darf, wird die Chatfunktion gebraucht.“ (Nr.1, Zeile 276-278), „(...) ansonsten kommt man manchmal nicht dran vorbei, dass man auch chatten muss, eben für Kommandos oder irgendwelche Infos, die man geben muss.“ (Nr.9, Zeile 168-169)*

Bei zwei der Befragten findet die Kommunikation über ein Voice-Programm statt: *„Die übliche Form sich zu koordinieren ist, dass man zum Beispiel Teamspeak verwendet, wo man gemeinsam in einem Kanal sitzt, wo man die anderen sprechen hört, da ist man übers Headset verbunden.“ (Nr.2, Zeile 247-250)*

Der Großteil der Befragten gab, sich während eines Spiels permanent oder zumindest bei Angriffen abzusprechen: *„Und während dem Spiel, wenn man gut sein will, spricht man sich natürlich permanent ab.“ (Nr.7, Zeile 254-255), „Also wir stehen dann schon permanent in Kontakt, es ist nicht so, dass jeder macht was er will, wenn man in einem Team ist.“ (Nr. 8, Zeile 214-215), „Aber wir sprechen uns schon ab, wenn wir angreifen.“ (Nr.9, Zeile 160-161)* Nur einer erwähnt explizit, dass sich die Teams kaum absprechen, weil die sich die Leute gut kennen und aufeinander eingespielt sind: *„Wir haben meistens eingespielte Teams, die wissen wie andere ungefähr denkt und da braucht man dann nicht so viel kommunizieren.“ (Nr.1, Zeile 272-273)*

Die Kommunikation auf den LAN-Partys während des Spiels kann auf verschiedene Arten ablaufen, der Großteil der Befragten unterhält sich aber Face to Face und nutzt den Chat unterstützend. Trotzdem werden auch Voice-Programme verwendet, damit das gegnerische Team die Unterhaltung nicht mithören kann.

Kommuniziert wird während des Spiels bei so gut wie jedem laufend.

6.2.11 Spielbezogene Metakommunikation

Die Besprechung von Strategien ist unter anderem spielbezogene Metakommunikation. Bei sieben der Befragten werden Strategien vor dem Spiel besprochen: „*Grad bei strategiebetonten Spielen ist es wichtig, dass jeder seine Aufgabe erfüllt, an der richtigen Stelle steht und da muss dann auch das Timing stimmen. Also das wird schon besprochen und dann auch durchgezogen.*“ (Nr.2, Zeile 268-270), „*Meistens ja. Vor allem bei Strategiespielen, weil der ganze Aufbau dann dementsprechend ablaufen muss, da hat dann jeder seine Rolle, weil man dann natürlich versucht so vielseitig wie möglich zu sein im Team.*“ (Nr.6, Zeile 334-336)

Nur bei zwei der Befragten macht man sich die Strategie während des Spiels aus: „*Oft ist es aber, dass man sich nicht vorher eine Strategie überlegt, sondern man schaut wie sich das Spiel entwickelt und daraus wird eine Strategie entwickelt und redet sich dann im Team zusammen wie macht man den Gegner fertig.*“ (Nr.8, Zeile 227-229)

Die meiste Kommunikation über das Spiel findet jedoch nachher statt und ist sehr vielseitig. Es werden Lob und Kritik verteilt: „*Und das Team mit der guten Strategie, das ist auch meistens das Gewinnerteam, das wird dann am heißesten besprochen und gelobt.*“ (Nr.5, Zeile 226-227), „*(...)Eingestehen der eigenen Fehler.*“ (Nr.3, Zeile 175);

Verbesserungsvorschläge werden bei fast allen der Befragten besprochen: „*(...) und nach dem Spiel wird ein Resümee gezogen, was ist gut gelaufen, was ist schlecht gelaufen, da bleiben wir meist bei inhaltlichen Themen vom Spiel und unterhalten uns über die Spiel-Themen und wie wir es das nächste Mal besser machen können.*“ (Nr.4, Zeile 245-248), „*Ja, es wird über die eigene und die gegnerische Strategie reflektiert, weil ich höre ich das ganz gerne um etwas daraus zu lernen, damit ich beim nächsten Mal besser spiele oder weniger Fehler mache.*“ (Nr.5, Zeile 222-224) Bei ein paar Strategiespielen kann man sich ein Replay anschauen, auch das wird genutzt um sich gemeinsam Ideen zu holen was man besser machen könnte: „*Ja, vor allem bei Strategiespielen haben wir oft überlegt, wenn wir verloren haben, was wir besser machen können beziehungsweise haben wir uns dann, wenns möglich war, die Wiederholung von dem Spiel angeschaut um sich den Gegner anzuschauen, wie der das gemacht hat und sich etwas abzuschaun und dann haben wir versucht uns eine Taktik zu überlegen die ein bisschen erfolversprechender ist.*“ (Nr.6, Zeile 324-328)

Ein allgemeines Durchgehen des Spielverlaufs findet bei fünf der Befragten regelmäßig statt: „*(...) danach ist es halt so eine Nachbesprechung, so an der Stelle hätte ich dich fast gehabt oder so, oder wenn das nicht gewesen wäre hätten wir gewonnen. Man geht das dann noch*

mal durch (...)“ (Nr.2, 261-263), „Kommt auch darauf an was es war, wenn es ein spannendes eins gegen eins war, kann man nachher den Spielverlauf besprechen (...)“ (Nr.9, Zeile 176-177)

Das Hervorheben witziger und spannender Momente des Spiels erwähnten drei der Befragten beim Thema Kommunikation nach dem Spiel: *„Nachher kommentieren wir halt die genialen Spielzüge der anderen so, boah, der Angriff mit dem und dem war ja genial oder da hast du mich so was von erwischt.“ (Nr.2, Zeile 172-174), „Und nachher was war lustig, welcher Spielzug war leiwand, (...)“ (Nr.8, Zeile 221-222)*

Die Tatsache, dass bei allen Befragten Strategien für das kommende Spiel besprochen werden – entweder vorher oder währenddessen – zeigt, dass auf LAN-Partys der Wettkampf doch ernst genommen wird und wichtiges Element darstellt. Nach dem Spiel wird noch viel untereinander besprochen vor allem was das eigene Team falsch oder richtig gemacht hat und was man verbessern könnte. Das gibt dem ganzen einen sportlichen Touch. Dass man aber auch einfach über Spielzüge und Aktionen lachen kann ist einigen Befragten wichtig für den gemeinsamen Spaß an der Sache.

6.2.12 Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt

Die zwei Ebenen Spiel- und Realwelt kommen bei der Teameinteilung, der räumlichen Aufteilung und auf einem Teil der emotionalen Ebene zusammen.

Bei der Teameinteilung erwähnten sieben der Befragten, dass sehr darauf geachtet wird die Teams so ausgeglichen wie möglich zu gestalten, damit die Spiele fair und spannend ablaufen: *„Die Teams werden gerecht eingeteilt. Aber dadurch, dass wir oft miteinander spielen kennen wir die Fähigkeiten, die der andere hat und da wird dann schon geschaut, dass es circa gleich gute Teams sind, damit das Spiel länger dauert beziehungsweise es auch spannender wird. Weil wenn jetzt einer über den anderen drüber fährt machts ja auch keinen Spaß.“ (Nr.1, Zeile 308-312), „Und wir schauen sehr drauf, dass die Teams ausgewogen sind, weil wenn irgendeine Seite stärker oder schwächer ist, dann ist es einerseits den Schwächeren gegenüber sehr unfair und für die ist es dann nur frustig oder sehr fad. Also wir achten sehr auf das Können und die Spielerfahrung des einzelnen.“ (Nr.3, Zeile 200-203)*

Generell gibt es bei der Teameinteilung drei Möglichkeiten: die Teams werden auf der LAN-Party eingeteilt, es gibt von vornherein fixe Teams oder alle spielen gemeinsam gegen andere

Leute im Internet. Bei sieben der Befragten erfolgt die Teameinteilung auf der LAN-Party: „(...) *aber ansonsten wird das abgesprochen oder wenn eh alle gleich gut oder gleich schlecht sind, dann ergibt sich das daraus, wie man zusammen sitzt, halt damit man seinen Gegner nicht schräg neben sich sitzen hat und dem auf den Bildschirm schauen kann.*“ (Nr.2, Zeile 286-289), „*Je nach Spielerfahrung, das weiß man dann eh schon wer was kann und wer was nicht kann und das kann man dann danach einteilen, da gibt's auch meistens keine Probleme.*“ (Nr.9, Zeile 199-200)

Zwei der Befragten sind immer nur mit wenigen Leuten auf einer LAN, somit spielen sie immer gemeinsam gegen Online-Gegner: „*Wenn wir uns treffen, dann zum gemeinsamen Spielen, also wir gegen irgendwelche anderen Leute im Internet.*“ (Nr. 6, Zeile 293-294)

Nur bei einem der Befragten gibt es fixe Teams, die schon lange vorher feststehen: „*Bei den LAN-Partys weiß man ja schon immer vorher was gespielt wird, bei Ego-Shootern ist das zwei und zwei, also zwei Spieler gegen zwei andere, da gibt's schon von vornherein Teams, weil sich die zwei Spieler aufeinander einspielen müssen oder auch wenn fünf gegen fünf gespielt wird, steht schon vorher die Gruppeneinteilung fest und demnach wird das dann gehandhabt.*“ (Nr.4, Zeile 280-284)

Einer der Befragten hat zwei LAN-Kreise, bei ihm kamen zwei Möglichkeiten der Teameinteilung vor, nämlich gemeinsames Spielen und Einteilung auf der LAN.

Für eine optimale Kommunikation in den Teams werden diese, wenn die Möglichkeit dazu besteht, räumlich getrennt, das ist bei vier der Befragten der Fall: „*Die Teams werden auf alle Fälle räumlich getrennt, weil wir da ja anfänglich Schwierigkeiten hatten mit der internen Kommunikation im Team, weil niemand die Chatfunktion gelesen hat (lacht) beziehungsweise, weil sie im Kampf-Gewirr untergegangen ist.*“ (Nr.3, Zeile 197-200), „*Bei unseren ersten LAN-Partys hat das so ausgesehen, dass wir alle in einem Raum zusammen gesessen sind und die Teams per Chat miteinander kommuniziert haben. Das hat natürlich den Spielfluss beeinflusst und hat nicht so gut funktioniert. Deshalb sind wir dazu übergegangen die Teams räumlich zu trennen, damit man sich im Team besser abreden kann für Angriff und Verteidigung.*“ (Nr.5, Zeile 192-196), „

Die Frage ob es auf den LAN-Partys auch zu Streit unter den Teilnehmern kommt, konnten acht der Befragten mit Nein beantworten: „*Nein, es ist noch nie zu einem Streit gekommen. Es wäre auch völlig unsinnig, weil es jeder Spieler selbst in der Hand hat zu gewinnen oder zu verlieren, das hängt nicht vom Gegner ab, sondern wie man sich selbst aufbaut. Außerdem*

kommen nur Freunde zu unseren LAN-Partys und da nimmt keiner das Spiel so ernst, dass man sich ärgern müsste.“ (Nr.5, Zeile 242-245), „Aber auf einer LAN-Party eher weniger, das gibt’s eigentlich nicht, (...)“ (Nr.9, Zeile 214)

Nur bei einem der Befragten gab es schon ein paar mal kurze Streitereien, das geschah jedoch „nur“ unter zwei Brüdern und war auch schnell wieder vergessen: *„Ja, das hat man ja überall, dass sich der eine über den anderen aufregt, aber das schlichtet sich eh sofort, weil es um nichts geht, außer die Ehre und meistens sind das auch brüderliche Kämpfe, aber das beruhigt sich eh alles ganz schnell.“ (Nr.1, Zeile 319-321)*

Was aber sehr wohl vorkommt sind Wutausbrüche gegen das Spiel oder dass sich jemand über sich selbst ärgert, das sagten fünf der Befragten: *„Streit nicht, ich sag mal große Reaktionen schon, aber nicht so dass man sich auf persönlicher Ebene wegen dem Spiel streitet, so dass irgendwer sich ärgert und man Tasten aus der Tastatur fliegen sieht ist schon vorgekommen (lacht), das ist dann momentaner Ärger, aber es wird nie direkt auf den Gegner losgegangen.“ (Nr.2, Zeile 291-294), „Dass sich jemand über sich selbst ärgert kommt aber schon vor. Das kommt immer aufs Spiel an, wie energisch man dabei ist.“ (Nr.7, 302-304)*

Die Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel - und Realwelt zeigt hier erneut, dass die Wettkämpfe auf den LAN-Partys mit Ernst und System angegangen werden: Die Teams werden so gerecht wie möglich eingeteilt um spannende und faire Spiele zu ermöglichen, es erfolgt sogar eine räumliche Trennung der Teams, wenn es die Räumlichkeiten es zulassen um eine gute Kommunikationssituation in den Teams zu schaffen.

Auch wenn der Wettbewerb ein wichtiges Element auf LAN-Partys ist, wird dabei nicht vergessen, dass es hauptsächlich um den gemeinsamen Spaß geht. So kommt es so gut wie nie zu Streitereien wegen eines Spiels und wenn sind es kleine Streits unter Geschwistern, die genauso schnell wieder vergessen werden. Emotionale Momente gibt es nur, wenn sich jemand über sich oder das Spiel selbst ärgert.

6.3 Beantwortung der Forschungsfragen

F1: Was sind die Gründe der Jugendlichen und jungen Erwachsenen an LAN-Partys teilzunehmen?

Das Treffen von Freunden und das gemeinsame Spielen, also der soziale Aspekt einer LAN-Party, ist für alle der Befragten mitunter der Hauptgrund eine solche zu besuchen.

Die Befragten haben in der Regel zu jedem der anderen LAN-Party- Besucher eine enge persönliche Beziehung oder gehören zur selben Familie. Dies unterstreicht den intimen und freundschaftlichen Charakter einer LAN-Party. Deshalb verglichen auch fast alle eine LAN-Party mit einem normalen Treffen unter Freunden, nur mit dem Unterschied, dass man gemeinsam spielt. Das Zusammenkommen ist bei einer LAN-Party also zweifellos am wichtigsten, das lässt sich zusätzlich an der Tatsache erkennen, dass auf den LAN-Partys aller Befragten auch anderen Aktivitäten wie Filme anschauen oder gemeinsam Kochen nachgegangen wird. Das Gemeinschaftserlebnis beim Spielen ist für einen Großteil der Befragten ein weiterer ausschlaggebender Punkt beim Besuch einer LAN-Party.

Die Möglichkeit, sich mit seinen Freunden zu messen, wurde auch oft als zentrales Motiv genannt.

Besonders reizvoll ist für viele auch die Kombination aus Freunde treffen und Computerspielen.

Für einen kleinen Teil der Befragten war das Spielen an sich ein wichtiger Grund für den Besuch einer LAN-Party.

Zusammenfassend kann man also sagen, dass der soziale Kontakt mit Freunden der Hauptgrund ist, auf eine LAN-Party zu gehen.

F2: Welchen Nutzen ziehen sie aus dem Besuch von LAN-Partys?

a) sozialer Nutzen

LAN-Partys bieten eine gute Gelegenheit, um Freundschaften zu pflegen, in Kontakt zu bleiben und Leute zu treffen, die man unter anderen Umständen nicht sieht. Außerdem ist es ab und zu auch möglich neue Bekanntschaften zu machen. Diese verschiedenen Ausprägungen des sozialen Nutzens wurden vom Großteil der Befragten genannt. Eine LAN-Party ist somit ein Ereignis, das mit einem hohen sozialen Nutzen für die Besucher einhergeht.

b) praktischer Nutzen

Ein praktischer Nutzen ist für fast alle der Befragten gegeben, da den von ihnen besuchten LAN-Partys fast regelmäßig Medien ausgetauscht werden. Musik wird hauptsächlich untereinander ausgetauscht, aber auch Filme und Computerspiele. Lediglich eine Person gab an, keine dieser Medien auf LAN-Partys zu tauschen.

c) wissenstechnischer Nutzen

Der Erwerb von technischem Know How dagegen war sehr unterschiedlich ausgeprägt. Zwei der Befragten hatten eine EDV-Ausbildung absolviert und waren somit Experten auf der technischen Ebene. In jedem LAN-Kreis der Befragten gab es einen solchen „IT-Experten“. Dies scheint also eine Voraussetzung dafür zu sein, dass ein LAN-Freundeskreis auch auf der technischen Ebene funktioniert.

Weiters interessant ist hier, dass sich knapp die Hälfte der Befragten durch die Beschäftigung mit dem Thema LAN-Netzwerk technisches Know How aneignen konnte und nun in der Lage ist ein kleines Netzwerk einzurichten. Wenn also die Bereitschaft zum Lernen vorhanden ist, bieten LAN-Partys eine Gelegenheit sich technisches Wissen anzueignen.

F3: Welche kommunikativen Prozesse laufen dabei ab?

a) spielbezogene Kommunikation

Die persönliche Kommunikation ist hier die häufigste Kommunikationsform, fast alle der Befragten verwenden sie. Von einem kleinen Teil Befragten wird auch noch der Chat unterstützend genutzt.

Bis auf eine befragte Person gaben alle an, sich gegenseitig während des Spiels mit Informationen zu versorgen. Die spielbezogene Kommunikation dreht sich also um das permanente und gemeinsame Absprechen, welches dazu dient die Spielzüge zu optimieren.

b) spielbezogene Metakommunikation

Eine Diskussion über Spielstrategien findet bei allen der Befragten statt und bei einem Großteil passiert das vor dem Spiel. Lediglich bei zwei der Befragten wird die Strategie während des Spiels besprochen. Die Spiele werden also zu einem gewissen Grad ernst genommen und es wird von allen Teams versucht, systematisch ans Ziel zu kommen, also zu gewinnen.

Die meiste spielbezogene Metakommunikation findet aber nach dem Spiel statt. Sie besteht darin Lob und Kritik auszusprechen, Verbesserungsvorschläge auszutauschen, den Spielverlauf zu reflektieren oder gemeinsam über witzige Situationen zu lachen. Diese Art der Kommunikation hebt ein weiteres Mal das Gemeinschaftserlebnis Spielen als wichtiges Element einer LAN-Party hervor.

c) realweltbezogene Kommunikation

Die Kommunikation auf LAN-Partys, die außerhalb des Spielens stattfindet und dieses nicht zum Thema hat, ist sehr vielfältig und hat eine Menge mit der Kommunikation bei normalen Treffen unter Freunden gemeinsam. Besprochen werden hauptsächlich alltägliche Themen und andere Medien wie Filme und Musik. In kleinen Runden werden auch Beziehungsprobleme und das andere Geschlecht zum Thema gemacht.

d) Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt

Die Einteilung der Teams auf den LAN-Partys erfolgt immer unter dem Gesichtspunkt der Fairness. Das garantiert ein spannendes Spiel und gibt jedem Team eine faire Chance auf den Sieg. Abgesprochen wird die Einteilung bei fast jedem der Befragten gemeinsam auf der LAN-Party. Um eine optimale Kommunikationssituation in den Teams zu schaffen, werden sie bei vier der Befragten sogar räumlich getrennt.

Die Frage, ob es auf einer LAN-Party schon einmal zu einem Streit gekommen ist, können im Grunde alle der Befragten verneinen. Der Spaß aller Teilnehmer steht immer im Vordergrund, jeder der Befragten ist sich dessen bewusst. Die häufigen emotionalen Ausbrüche, von denen berichtet wurde, richteten sich immer gegen das Spiel oder waren bloßer Ärger auf sich selbst.

7. Resümee

7.1 Einordnung in den laufenden Forschungsprozess

Die Hauptergebnisse der vorliegenden Arbeit decken sich zu einem großen Teil mit den Ergebnissen anderer Untersuchungen zu ähnlichen Themen und lassen sich damit gut in den laufenden Forschungsprozess einordnen.

Jansz' und Martens' fragten in ihrer Untersuchung im Jahr 2005 zum Thema LAN-Partys auch nach den Motiven eine solche zu besuchen. Untersuchungsobjekt war in diesem Fall eine große, professionell organisierte LAN-Party, die Motive lassen sich trotzdem auf den kleinen Rahmen übertragen, da Jansz' und Martens' Befragte dort häufig ihre Freunde treffen bzw. mit ihnen gemeinsam hingehen. Drei der vier Hauptmotive entsprechen Motiven aus dieser Arbeit – „Wettbewerb/Vergleich“, „Soziale Kontakte“ und „Anregungen holen“:

“1 competition – participants who scored on this motive went to a LAN event in order to win (...)

2 sociality – for the participants who scored on this motive the main attraction of a LAN event is to join likeminded gamers and friends (...)

3 interest – a LAN event is appealing because it allows the participants to gather information about games and gaming (...)”⁹⁵

Auch sie konnten das stereotype Bild des Nerd-Gamers, der durch das Spielen in die Isolation abrutscht, widerlegen: Die Möglichkeit mit Personen face to face zusammen zu spielen, war das meistgenannte Motiv in ihrer Befragung.⁹⁶

Auch Hepp und Vogelgesang untersuchten 2009 die LAN-Szene, ein Teil davon beschäftigte sich mit privaten LAN-Partys. Sie kamen zu dem gleichen Ergebnis wie die vorliegende Arbeit, nämlich dass das Zusammenkommen unter guten Freunden und das gemeinsame Spielen im Mittelpunkt stehen. Dadurch zeichnen auch sie ein neues Bild des Computerspielers, der absolut nicht einsam ist, sondern sein Hobby am liebsten mit seinen Freunden teilt:

„Denn das gemeinschaftliche Spiel steht im Mittelpunkt, es dominiert das Gruppenerlebnis und erzeugt eine Atmosphäre der Ausgelassenheit und Ungezwungenheit. Man ist hier nicht nur unter Alters-, sondern in erster Linie unter Seinesgleichen, trägt in und mit der Gruppe die

⁹⁵ Jansz/Martens 2005, S.342

⁹⁶ Vgl. Jansz/Martens 2005, S.349

fiktiven Scharmützel aus – und dies in einer den Routinecharakter des Alltags auflösenden Fetenatmosphäre.“⁹⁷

Eine weitere Studie, die hier als Vergleich herangezogen wird, ist die ISFE Consumer study 2010, bei der über 6000 Menschen in ganz Europa zum Thema Computerspielen befragt wurden. Die drei Hauptmotive für das Computerspielen waren Spaß, Entspannung und Zeitvertreib: “The core motivations for playing games are fun (61%), relaxation (53%); and a way to pass time (53%) (...)”⁹⁸. Diese Motive decken sich mit einem Teil der Motive dieser Arbeit.

7.2 Bezug zur Theorie

Ganz deutlich erscheint in den Ergebnissen die Sachkompetenz aus dem Konzept der Medienkompetenz nach Dewe und Sander: „Beschrieben ist das Zugriffswissen, um Medien bedienen zu können; Fähigkeiten des Umgangs auf neue Medien transferieren können.“⁹⁹ Diese Sachkompetenz ist bei jedem der Befragten zweifellos vorhanden, besonders bei denjenigen, die durch LAN-Partys technisch etwas dazugelernt haben z.B. wie man ein Netzwerk aufbaut.

Genauso verhält es sich bei Baackes Konzept der Medienkompetenz: In der Dimension „Zielorientierung“ ist der Teilbereich Mediengestaltung als kreativ beschrieben, dies äußert sich unter anderem in der Überschreitung der Grenzen der Kommunikations-Routine.¹⁰⁰ Eine LAN-Party zu organisieren und ein funktionstüchtiges Netzwerk zu erstellen, das dann die Grundlage des kommunikativen Handelns, also des Spiels, darstellt, geht weit über Routine-Kommunikation hinaus.

Um es in den Worten von Hepp und Vogelgesang auszudrücken: auf LAN-Partys und in der LAN-Szene passiert eine mediale Selbstsozialisation der Jugendlichen.

Außerdem bestätigen die Ergebnisse der Arbeit zwei der fünf vorgestellten Thesen von Vorderer und Bryant.

⁹⁷ Hepp/Vogelgesang 2009, S. 101 ff, in: Quandt/Wolling/Wimmer

⁹⁸ ISFE Consumer Study 2010, S.31

⁹⁹ Siehe Kap. 3.2.3

¹⁰⁰ Siehe Kap. 3.2.5

These II “Players Play Games To Control their Environment”, die besagt, dass viele Leute spielen um vor der realen Welt in eine virtuelle und kontrollierbare alternative Realität zu flüchten, bestätigten nahezu alle Befragten in ihren Aussagen.

Das Eintauchen in ein Universum, das sonst nur in der Fantasie der Spieler existiert, ein weiterer Grund warum Leute Computerspiele spielen, wie es These III „People Play Games to Vicariously Experience Something They Know Of But Otherwise Only As An Observer“ besagt; dies konnte zumindest durch einen kleinen Teil der Befragten bestätigt werden.¹⁰¹

7.3 Fazit

Private LAN-Partys sind nichts anderes als ein Treffen unter Freunden zum Zweck des Ausübens eines gemeinsamen Hobbys – Computerspielen. Die intime Atmosphäre, das Messen im Spiel mit Freunden, die freundschaftliche Kommunikation, das gemeinsame Zeitverbringen und natürlich das gemeinsame Spielen – all das sind wichtige Elemente einer LAN-Party und gleichzeitig auch die Gründe der Beteiligten die Party zu besuchen. Der persönliche Nutzen in Form vom Austausch von Medien, Einholen von Anregungen und Meinungen oder der Erwerb technischen Wissen ist dabei nur eine Nebensache.

Diese Erkenntnisse sollen auch dazu beitragen das vorherrschende Bild des Computerspielers in der Gesellschaft ein wenig zu korrigieren. Keiner der Befragten war ein „einsamer Freak“, sondern bei allen ist das Hobby Computerspielen sehr eng mit dem Kontakt zu Freunden verknüpft, einige erwähnten sogar eine gemeinsame Spielvergangenheit.

Die Ergebnisse dieser Arbeit sind selbstverständlich nicht repräsentativ, da die Untersuchung auf qualitativer Basis erfolgte. Das war aber auch nicht Ziel der Untersuchung, viel eher wurde damit ein Blick hinter die Kulissen gewagt, der Aufschluss über die Beweggründe der Spieler geben sollte.

Aus den Ansätzen und Ergebnissen der vorliegenden Arbeit leiten sich weitere Themen ab, die in zukünftigen Studien untersucht werden könnten:

Im Zuge dieser Arbeit war es leider nur möglich eine weibliche Person zu befragen, da der Bereich Computerspiele immer noch sehr männerdominiert ist. Deshalb könnte eine Gender-Studie über LAN-Partys ein zukünftiges Forschungsthema sein, um sich die Rolle von

¹⁰¹ Siehe Kap. 2.4.3

Mädchen/Frauen bei LAN-Partys oder in der LAN-Szene anzusehen oder sogar einen Blick auf rein weibliche LAN-Kreise zu werfen.

Ein weiterer Punkt, der untersucht werden könnte, ist die „Insider“-Sprache auf LAN-Partys. Entsteht eine solche überhaupt? Werden dabei vielleicht Chat-Kürzel als richtige Worte benutzt oder sogar eigene Worte kreiert, die außerhalb der Gruppe niemand versteht? Diese Eigendynamik der Sprache einer Gruppe in der spezifischen Situation der LAN-Party wäre ein interessantes Forschungsthema.

8. Quellenverzeichnis

Atteslander, Peter; Jürgen; Grabow, Busso: Methoden der empirischen Sozialforschung. 10. Auflage. Berlin, Verlag Erich Schmidt 2006

Baacke, Dieter: Medienkompetenz. Tübingen, Niemeyer Verlag 2007

Baacke, Dieter: Zum Konzept und zur Operationalisierung von Medienkompetenz. 1998, <http://www.uni-bielefeld.de/paedagogik/agn/ag9/Texte/MKompetenz1.htm>, abgerufen 10.07.2010

Berth, Hendrik: <http://www.inhaltsanalyse.de>, abgerufen 13.06.2010

Bevc, Tobias; Zapf, Holger: Wie wir spielen, was wir werden: Computerspiele in unserer Gesellschaft. Einzeltitel Soziologie 2009

Bourdieu, Pierre: Die feinen Unterschiede. Frankfurt a. M., Suhrkamp 1983

Bourdieu, Pierre: Ökonomisches, kulturelles und soziales Kapital. In: ders.: Die verborgenen Mechanismen der Macht. Hamburg 1992, S. 49-75. Hier nach: Franzjörg Baumgart (Hrsg.): Theorien der Sozialisation. Bad Heilbrunn 1997, S. 217-231.
<http://www.erzwiss.uni-hamburg.de/personal/lohmann/lehre/som3/bourdieu1992.pdf>,
abgerufen 13.4.2010

Bundeszentrale für politische Bildung,
http://www.bpb.de/themen/SGJ2ZO,0,0,Die_Spielsaison_ist_er%F6ffnet.html#art0,
abgerufen 30.06.10

Claus Pias: Computer Spiel Welten. München, Sequenzia 2002

Computer - Wörterbuch.de: [http://www.computer-woerterbuch.de/inc/function/druckvorschau.php?Begriff=Switch](http://www.computer-worsterbuch.de/inc/function/druckvorschau.php?Begriff=Switch), abgerufen 29.07.2010

Flick, Uwe: Qualitative Sozialforschung. Eine Einführung. Vollständig überarbeitete

und erweiterte Neuauflage. Hamburg 2007

Freitag, Daniel: Faszinationselemente in Computerspielen. Erkenntnisse von Fachjournalisten und Wissenschaftlern im explorativen Vergleich. Saarbrücken, VDM Verlag Dr. Müller 2005

Fritz, Jürgen (Hrsg.): Warum Computerspiele faszinieren: empirische Annäherungen an Nutzung und Wirkung von Bildschirmspielen. Weinheim, Juventa Verlag 1995

Fritz, Jürgen, Fehr, Wolfgang (Hrsg.): Computerspiele. Virtuelle Spiel- und Lernwelten. Bundeszentrale für politische Bildung. Bonn 2003

Früh, Werner: Inhaltsanalyse. Theorie und Praxis. 6.Auflage. Konstanz 2007

Gebel, Christa et al.: Kompetenzförderliche Potentiale populärer Computerspiele. 2004:
http://87.106.176.23/dateien/Kurzfassung_computerspiele.pdf, abgerufen 12.06.2010

Glock, Hanns Peter: Gamers connected: Online-Computer- und Konsolen-Spiele und ihre Kommunikations- und Beziehungsstrukturen. Diplomarbeit, Universität Wien 2009

Groebe, Norbert; Hurrelmann, Bettina (Hg.): Medienkompetenz. Voraussetzungen, Dimensionen, Funktionen. Weinheim, Juventa Verlag 2002

Hitzler, Ronald: Unsichtbare Bildungsprogramme. Zur Entwicklung und Aneignung praxisrelevanter Kompetenzen in Jugendszenen. Expertise zum 8. Kinder- und Jugendbericht der Landesregierung NRW, 2005
<http://www.callnrw.de/broschuerenservice/download/1211/Expertise%20Hitzler%20Druckfassung.pdf>, abgerufen 06.07.2009

Höflich, Joachim: Technisch vermittelte interpersonale Kommunikation. Opladen, Westdeutscher Verlag 1996

Interactive Software Federation of Europe (ISFE): Video Gamers in Europe 2010:
<http://www.isfe->

eu.org/index.php?PHPSESSID=e32htufh969qm0pt0hitt8edc0&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911, abgerufen 30.06.2010

Iuppa, Nicolas V.: Interactive Design for New Media and the Web. USA, Butterworth-Heinemann 2001

Jansz, Jeroen; Martens, Lonneke: Gaming at a LAN event: the social context of playing video games, In: New Media Society, Heft 7/2005, S.333-355

Joost Raessens/Jeffrey Goldstein (Hg.): Handbook of Computer Game Studies. Cambridge: MIT Press 2005.

Kimpeler, Simone; Mangold, Michael; Schweiger, Wolfgang: Die digitale Herausforderung: Zehn Jahre Forschung zur computervermittelten Kommunikation. VS Verlag für Sozialwissenschaften 2007

Klimmt, Christoph: Computerspielen als Handlung. Dimensionen und Determinanten des Erlebens interaktiver Unterhaltungsangebote. Köln, Halem Verlag 2006

Krotz, Friedrich: Die Mediatisierung kommunikativen Handelns. Wie sich Alltag und soziale Beziehungen, Kultur und Gesellschaft durch die Medien wandeln. Wiesbaden, Westdeutscher Verlag 2001

Krotz, Friedrich: Mediatisierung: Fallstudien zum Wandel von Kommunikation. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften 2007

Lischka, Konrad: Spielplatz Computer. Kultur, Geschichte und Ästhetik des Computerspiels. Heidelberg, Heise 2002

Loder, David: Was sind Computerspiele? 2005,
http://www.lodernet.com/dl_computerspiele_01.html#, abgerufen 04.07.2010

Löschenkohl, Erich, Bleyer Michaela: Faszination Computerspiel. Eine psychologische Bewertung. 1. Aufl. Wien, ÖBV, Pädagog. Verlag 1995

Mathias Mertens/Tobias O. Meißner: Wir waren Space Invaders. Geschichten vom Computerspielen. Frankfurt a. M., Eichborn 2002

Mayring, Phillip: Qualitative Inhaltsanalyse. Grundlage und Techniken. 10. Auflage. Beltz 2008

Neumann-Braun, Klaus: Coolhunters. Jugendkulturen zwischen Medien und Markt. Frankfurt am Main, Surkamp 2005

Nohl, Arnd-Michael: Interview und dokumentarische Methode. Anleitungen für die Forschungspraxis. 1.Aufl. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften 2006

Oerter, Rolf: Psychologie des Spiels. Ein handlungstheoretischer Ansatz. München, Quintessenz 1993

ORF, Homepage des Senders: <http://www.orf.at/090122-34184/index.html>, abgerufen 29.06.10

Paral, Thomas: http://imihome.imi.uni-karlsruhe.de/nqualitative_interviews_meth.html, abgerufen 27.06.2010

Quandt, Thorsten; Wimmer, Jefferey; Jens Wolling (Hg.): Die Computerspieler. Studien zur Nutzung von Computergames. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften 2009

Schätz, Mathias: Die Kultur der LAN-Spieler: teilnehmende Beobachtung bei den LAN-Partys der Gruppe LANBASE.AT. Wien, Univ., Dipl.-Arb., 2006

Schlütz, Daniela: Bildschirmspiele und ihre Faszination: Zuwendungsmotive, Gratifikationen und erleben interaktiver Medienangebote. München, Verlag Reinhard Fischer 2002

Selbstverständnispapier Selbstverständnispapier der Deutschen Gesellschaft für Publizistik- und Kommunikationswissenschaft (DGPuK), Mai 2008, Lugano:
<http://www.dgpuk.de/index.cfm?id=3376>, abgerufen 07.07.2010

Spielbar.de: <http://www.spielbar.de/neu/praxiswissen-computerspiele/lexikon/>, abgerufen 29.07.2010

Stangl, Werner: <http://arbeitsblaetter.stangl-taller.at/FORSCHUNGSMETHODEN/Inhaltsanalyse.shtml>, abgerufen 30.4.2010

Thon, Jan-Noel: Communication and Interaction in Multiplayer First-Person-Shooter Games. In: Riva, G., Anguera, M.T., Wiederhold B.K., Mantovani, F. (Hg): From Communication to Presence: Cognition, Emotions and Culture towards the Ultimate Communicative Experience. Festschrift in honor of Luigi Anolli 2006
Zu finden auf: http://www.vepsy.com/communication/book7/9_12_Thon.pdf, Abgerufen 13.06.10

Vogelgesang, Waldemar: Jugend, Alltag und Kultur. Eine Forschungsbilanz. Wiesbaden, Verlag für Sozialwissenschaften 2007

Vorderer, Peter; Bryant, Jennings: Playing Video Games. Motives, Responses and Consequences. New Jersey 2006

Weiß, Ottmar: Einführung in die Sportsoziologie. Wien, WUV Verlag 1999 auf <http://soziologie.soz.uni-linz.ac.at/sozthe/freitour/skriptum/Sport.doc>, abgerufen 09.07.2010

Abbildungsverzeichnis

Abb.1: Einflussfaktoren auf die Computerspielnutzung, in: Quant/Wolling/Wimmer 2009, S.

Abb.2: Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 150, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Abb.3: Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 151, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Abb.4: Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 152, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Abb.5: Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 153, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Abb.6: Rosebock/Zitzelsberger 2002, S. 154, in: Groeben/Hurrelmann 2002

Abb.7: <http://www.qualitative-research.net/index.php/fqs/article/view/1089/2383>, abgerufen
27.06.2010

9. Anhang

9.1 Interviewleitfaden

Interview-Leitfaden

1. Block: Spieleralltag u. -Karriere

1.1 Einleitung zum Thema Computerspielen:

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

Seit wann – wie hat das angefangen?

Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

1.2 Spielermotivationen:

Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

1.3 Spieleralltag:

Wann und wie lange spielst du normalerweise?

Inwiefern hat sich dein Spielverhalten im Lauf der Zeit verändert?

Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das Spielen auf?

2. Block: Freunde & LAN-Partys

1.1 LAN-Partys

Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-Partys?

Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-Kreise“?

Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik hören, Filmtrailer anschauen etc?

Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

1.2 Freunde

Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?

Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys gehst?

Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften entstanden?

Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

3.Block: Kommunikation

3.1 Realweltbezogene Kommunikation

Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

3.2 Spielbezogene Kommunikation

Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

3.3 Spielbezogene Metakommunikation

Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder auch daran?

Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

3.4 Verknüpfung von Spiel- und Realwelt

Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?

Werden die Teams räumlich getrennt?

Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

4.Block: Soziodemografie & technische Ausstattung

Alter: _____

Geschlecht: weiblich männlich

Bildung (höchster Abschluss):

Pflichtschule

Mittlere Reife

Matura/Abitur

Berufsschule/Lehre
Universität/Fachhochschule

Beruf: vollzeit berufstätig
teilzeit berufstätig
SchülerIn
StudentIn
Lehrling
Hausfrau/Hausmann
Karenz
ohne Beschäftigung
sonstiges: _____

Wohn-/Familiensituation:
allein lebend
mit dem Partner
mit Freunden/WG
bei den Eltern/Verwandten
sonstiges

Spielerfahrung (in Jahren): _____

Spieldauer (in Stunden pro Woche): _____

technische Ausstattung:
eigener Computer
Mikrofon/Headset
Boxen
spezielle Grafikkarte (besser als Standard)
spezielle Soundkarte (besser als Standard)
...
sonstiges: _____

9.2 Transkripte der neun Interviews

Interview Nr.1, 05.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

F.: Also angefangen hab ich mit Strategiespielen, zum Beispiel Empire Earth, das war das erste Spiel. Da haben wir – also Freunde und ich – uns in einem Clan vereinigt und das Spiel online gespielt. Und wenn man online spielt, sitzt man meistens alleine zu Hause und da haben wir schon früh angefangen uns gemeinsam hinzusetzen und zusammen, also nebeneinander zu spielen, da kann man auch besser reden. Heutzutage geht das ja mit Mikrofon viel schneller und besser.

I.: Was habt ihr da gespielt?

F.: Das waren drei, vier Strategiespiele, also auch immer die Nachfolgeversionen. Natürlich haben wir auch Ego-Shooter gespielt, Counterstrike – das ist eh das berühmteste und eben verschiedenste Ego-Shooter. Ja und seitdem es das MMOPRG-Spiel World of Warcraft gibt, war das jetzt eigentlich das letzte Spiel, was wir halt in der Gruppe gespielt haben. So Singleplayer, also Missionen, hab ich gespielt GTA 3 und 2, und das erste auf der Konsole. Auf der Playstation spiele ich jetzt Avatar. Aber so Rollenspiele interessieren mich an sich nicht so, sondern das letzte Spiel, das mich wirklich beeindruckt hat war eben GTA 3 wo man rumrennt in New York und Raubüberfälle macht. Shooter sind für mich nicht so interessant, weil, das ist zu schnell und World of Warcraft hab ich nur bis Level 58 gespielt und dann hats mich nicht mehr so interessiert, das war mir dann auch ein bisschen zu zeitintensiv, weil man da so viel sammeln muss.

I.: Also spielst du das jetzt nicht mehr?

F.: Nein, das spiele ich nicht mehr. Das kostet ja auch noch zusätzlich was im Monat, das ist noch mal ein Minus.

I.: Und im Moment spielst du...?

F.: Auf der Playstation Avatar, das hab ich jetzt angefangen gehabt. Ja und Skichallenge – also Sportspiele vom ORF – da schau ich halt jedes Jahr rein, und mach Übungsfahrten, da nehm ich aber nicht teil. Ja und bei den Strategiespielen warte ich jetzt auf - wie heißt das – (klopft mit den Fingern auf den Tisch) auf Diabolo 3 und das andere Spiel von Blizzard, Starcraft 2.

35 I.: Seit wann spielst du und wie hat das angefangen?

36 F.: Ich spiele seit 12 Jahren oder so. Angefangen mit dem ersten Computer natürlich, da gabs
37 ja damals noch so Diskettenspiele, zum Beispiel Indiana Jones wo man mit klicken
38 irgendwelche Aktionen durchführen kann und dadurch, dass das alles besser geworden ist. Ja
39 und Siedler hab ich damals auch gerne gespielt.

40 I.: Das heißt du hast auch immer regelmäßig gespielt?

41 F.: Ja, also vor 12 Jahren habe ich noch recht viel gespielt. Während der Schulzeit, halt am
42 Nachmittag den ganzen Tag und die letzten 4 Jahre ist das dann weniger geworden, weil der
43 Reiz nicht mehr so da war, aber früher hab ich sehr sehr viel Computer gespielt.

44 I.: Also du wirst es auch weiterhin machen?

45 F.: Solange die Spiele interessant sind, ja.

46 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

47 F.: Das Faszinierende daran sind die Aktionen, die man setzen kann. Also bei
48 Strategiespielen kommts ja immer darauf an...also da hat man so einen Drang besser zu sein
49 als die anderen und will den anderen fertig machen (lacht), also nicht auf brutal so den
50 erschieß ich jetzt, sondern ich bin in der Liste höher als er. Oder bei Counterstrike geht's ja
51 auch um die Teamfähigkeit, also dass man Taktiken anwendet, damit man den Gegner so
52 schnell wie möglich fertig macht oder dass er halt verliert und dazu kommt auch der
53 Nervenkitzel, erwischt er mich, erwischt er mich nicht, bin ich Erster, also kann ich ihn zuerst
54 erledigen. Bei GTA 3 reizt mich eben das Umfeld, die Stadt schaut super aus, die Grafik
55 beeindruckt einen, man kann überall hin, es gibt Geheimnisse auf die man drauf kommen
56 kann, man kann Autos fahren von schiarchen, kaputten Autos bis hin zu schnellen Super-
57 Autos, man kann Helikopter fliegen. Das sind eben so Sachen die man hier nicht machen
58 kann, aber in der virtuellen Welt schon. Das sind halt diese Reize, die mich interessieren, dass
59 man Sachen machen kann, die man hier draußen nicht machen kann.

60 I.: Und bei Sportspielen geht's dir ums gewinnen?

61 F.: Ja, zum Beispiel die Skichallenge da gibt's Leute die schaffen das zehn Sekunden
62 schneller und dann man sich wie machen die das und schaut sich die an und fährt so ungefähr
63 dieselbe Linie nach und dann bist du schon mal ein paar Sekunden schneller und gibt dir dann
64 einen Lerneffekt, dass du dann im wirklichen Leben die Tore dann genauer anfahrst, wenn so
65 eine Zeitstrecke auf einer Piste gibt. Man hat eben einen kleinen Lerneffekt, auch bei den
66 Strategien, dass man sich da auskennt, ich mein ich hab Zivildienst gemacht, aber beim
67 Bundesheer (lacht) hätt's vielleicht was genützt. Ja, also es gibt sicher ein Lernpotential bei

68 Spielen oder Gedächtnistraining, weil sie halt das Gehirn anregen. Das Gehirn wird ja auch
69 sehr stark beansprucht bei den Spielen.

70 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

71 F.: Also früher ab Nachmittag drei Uhr durchgehend bis zum Abendessen und dann am
72 Abend noch einmal bis zum Schlafen gehen (kichert). Jetzt ist das nur mehr vereinzelt so
73 durch die Zeit, die ich auf der Uni verbring und zwischendurch Gelegenheitsspielen wie
74 Minesweeper oder so zehn Minuten bis eine Stunde am Tag, so zum Kopf frei machen.

75 I.: Das heißt du spielst auch heute noch täglich, aber eben nicht mehr so lang?

76 F.: Ja, unter der Woche täglich so eine Stunde.

77 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
78 Spielen auf?

79 F.: (überlegt) Naja, dadurch, dass ich eh den ganzen Tag am Computer hocke (überlegt) Auf
80 jeden Fall weniger. Während der Schulzeit hab ich auf jeden Fall mehr Zeit damit verbracht
81 zu Spielen, als dass ich gelernt hab. Jetzt ist es eher umgekehrt, jetzt tu ich mehr lernen und
82 weniger Spielen. Vielleicht zehn Prozent?

83 I.: Also es ist nur kleiner Teil deiner Freizeit?

84 F.: Ja jetzt ist es nur ein kleiner Teil.

85 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
86 Partys?

87 F.: Mit meinen Freunden hab ich eben schon früh LAN-Partys veranstaltet, im Freundeskreis
88 zu zehnt oder fünfzehnt. Die größte LAN-Party, die ich selbst veranstaltet habe, da waren wir
89 dreiundzwanzig. Dann war ich auf einer großen LAN-Party im Gasometer. Das war aber auch
90 die einzige Profi-LAN-Party wo ich eingeladen war, bei anderen Leuten war ich glaub ich
91 auch dreimal, das waren auch LAN-Partys mit dreißig Leuten und auf der im Gasometer
92 waren glaub ich 500.

93 I.: Seit wann machst du das ca.?

94 F.: Seit 2003, also da haben wir die erste gemacht, da haben wir schon ein Jahr lang Empire
95 Earth gespielt und dann die LAN-Party gemacht, da wollten wir auch Leute aus Deutschland
96 einladen, aber das hat sich dann nicht ergeben.

97 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

98 F.: Ja, das Zusammenspielen im Freundeskreis. Das bei der externen LAN-Party war einfach
99 nur um zu schauen wie so etwas abläuft, weil da kriegst du ja deinen eigenen Sitzplatz mit
100 einer Nummer und überall Kabelwirrwarr und so. Alles im Dunklen, da siehst du nur die
101 Monitore leuchten und das ist dann schon was anderes als wenn man das bei sich zu hause

102 macht oder halt im Keller mit Freunden. Da zählt ja dann auch nicht das Spielen alleine,
 103 sondern da geht's ja dann darum, dass man vierundzwanzig Stunden oder länger mit Freunden
 104 zusammen hockt und auch andere Sachen macht neben dem Spielen .

105 I.: Das heißt es ist für dich sehr wichtig, dass du dabei Freunde triffst?

106 F.: Ja und natürlich wenn man Turniere veranstaltet unter Freunden will man natürlich auch
 107 der Beste sein, aber grundsätzlich gings mir immer darum, dass man etwas zusammen macht.

108 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

109 F.: Bei uns meistens vierundzwanzig Stunden. Es gibt natürlich auch LAN-Partys, die ziehen
 110 sich über drei Tage oder über ein Wochenende, aber unsere längste war sechsunddreißig
 111 Stunden. Also eineinhalb Tage, das reicht dann glaub ich eh. Ich mein man schläft auch
 112 manchmal ein bisschen ein, sei es mit dem Kopf auf der Tastatur oder mit der Maus in der
 113 Hand. Also das reicht vollkommen.

114 I.: Wie wird das bei euch organisiert?

115 F.: Ja, ich schaffe Platz, schaue dass alle Freunde Zeit haben und dann werden die PCs
 116 rübergetragen oder runtergetragen. Also man stellt die Tische so zusammen, dass jeder
 117 irgendwie auf eine Verteilersteckdose kommt, damit's keinen Kurzen gibt's, das hatten wir
 118 auch oft genug. Man besorgt Essen, das wird dann gescheit aufgeteilt, also es hat an sich
 119 immer funktioniert, dass man genug zum Essen unten hat. Das was immer weniger gut
 120 organisiert war, dass jeder das richtige Spiel gehabt hat. Da kam es dann eben dazu, dass nicht
 121 immer alle zusammengespield haben, sondern dass es zwei Gruppen gab oder drei Gruppen,
 122 die etwas Unterschiedliches gespielt haben. Ja das ist halt die Sache mit den Spiel-Keys, dass
 123 man die kaufen muss, sonst kann man nicht zusammen spielen.

124 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
 125 Kreise“?

126 F.: Also ansich spiele ich immer mit denselben Leuten. Wir sind eine Gruppe von 10 Leuten
 127 und dann gabs halt so externe, die wir nicht gekannt haben, die Freunde von Freunden waren,
 128 die auch auf die LAN-Party gekommen sind. Man lernt dadurch auch neue Leute kennen.

129 I.: Es kommt also vor, dass zu euren LAN-Party auch Freunde von Freunden kommen?

130 F.: Ja, genau. Je größer die Party wird, umso mehr Spaß macht es ja auch.

131 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

132 F.: An und für sich sollte jeder seinen eigenen PC mit nehmen, aber wir auch das Problem,
 133 dass es immer einen gab, der keinen PC mithatte, weil sie sich brüderlich zuhause einen PC
 134 geteilt haben, dann kann man denen auch abhelfen, wenn jemand drei PCs zu hause stehen
 135 hat. Da ist dann zwar immer ein PC dabei, der nicht ganz so gut ist, der hats dann ein bisschen

136 schwieriger beim Spielen, aber damit alle zufrieden sind und sich nicht streiten, hat dann
137 trotzdem jeder einen PC gehabt. Ganz am Anfang haben wir auch ab und zu PC gewechselt,
138 also einer hat immer zugeschaut und der andere gespielt und dann haben sie getauscht. Es war
139 auch so, dass Zuschauer gekommen sind, die nicht mit dem eigenen PC gekommen sind, weil
140 sie nicht vierundzwanzig Stunden lang Zeit hatten, dann sie die nur kurz runter gekommen,
141 haben ein Spiel gespielt und sind dann wieder gegangen. Da macht dann eben der PC-Besitzer
142 Pause. Auf Profi-LAN-Partys ist das ja nicht erlaubt, da darf man seinen PC nicht hergeben
143 für wen anderen.

144 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
145 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

146 F.: Ja, also dazu gelernt auf alle Fälle wie man Stromverteiler gescheit verteilt, dass es keinen
147 Kurzschluss gibt, damit ein paar Stecker entlastet werden, die Raumverteilung übersichtlicher
148 zu machen. Dann für das Netzwerk die Tische so aufzustellen, dass wenn einer nur ein ein
149 Meter langes Netzkabel hat trotzdem noch zur LAN-Steckdose kommt, damit er auch im
150 Netzwerk drinnen ist, dass der eben einen Platz bekommt, der näher an dem Switch dran ist.
151 Natürlich auch das mit IP-Adressen einrichten, da muss ja jeder eine andere IP-Adresse
152 bekommen, das macht immer der S., ein Freund, der konnte das schon und da haben immer
153 alle zugeschaut, dass sie das bei sich auch einrichten können, wenn sie das mal brauchen.
154 Nach ein paar LAN-Partys konnte das dann schon jeder selbständig einrichten. Dann ging das
155 alles auch schneller, weil früher hat das ziemlich lang gebraucht bis wir das erste Spiel spielen
156 konnten, bis das bei jedem funktioniert hat. Ja, Kabelsalat sollte man auch immer vermeiden,
157 damit man dann noch weiß wo steckt wer drinnen. Da ist dann in der Mitte der Switch und da
158 sind die ganzen Kabeln hin gelaufen und dann hat einer irgendwo was rausgezogen und
159 keiner hat gewusst, wem gehört jetzt dieses Kabel, wo kann ich das hinein stecken, da muss
160 man halt eine Ordnung reinbringen.

161 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

162 F.: Also grundsätzlich ist es auf LAN-Partys immer besser wenn Ego-Shooter gespielt
163 werden, das ist wohl so ein männliches Bedürfnis jemand anderen zu erschießen (lacht) und
164 natürlich auch so Teamspiele, wo sich zwei Gruppen bilden. Die Strategiespiele ist eher so
165 was Mann gegen Mann, die kann man soweit ich weiß auch nur höchstens vier gegen vier
166 spielen und bei Counterstrike, also bei Ego-Shootern ist meistens die Spieler-Anzahl höher.
167 Also wenn man auf wirklich großen LAN-Party ist mit fünfzehn Leuten macht das mehr
168 Spass dieses eine Spiel länger zu spielen, wenns zwei ausgeglichene Gruppen sind und die
169 Strategiespiele kann man in einer kleinern Runde vier gegen vier spielen, oder man spielt

170 zwei Matches gleichzeitig. Das ist natürlich besser, wenn man ein Turnier veranstaltet, so mit
171 Baumdiagrammen, bis dann irgendwann in der Nacht der Sieger feststeht.

172 Das geht halt bei Counterstrike schlecht, das ist eher für Strategiespiele. Da haben wir früher
173 drei Strategiespiele glaub ich auf einer LAN gespielt und da gabs zu jedem ein Turnier und
174 bis alle ihre Runden durchgespielt haben, da geht schon viel Zeit drauf und deswegen dauert
175 eine LAN-Party meistens so lang, vierundzwanzig Stunden oder so, bis eben ein Turnier
176 fertig gespielt ist.

177 I.: Welche Titel werden bei euch gespielt?

178 F.: Auf den ersten LAN-Partys war das Empire Earth, dann kam Age of Empires dazu, ab und
179 zu haben wir auch ältere Spiele wieder hervorgekramt, die auch noch lustig waren zum
180 Spielen. Ja, Siedler kann man auch gut zusammen spielen. Natürlich je besser die Spiele
181 werden umso mehr muss man schauen, dass man auf einen Nenner kommt, weil ein paar
182 einen besseren PC haben und ein paar einen schlechteren, die neuen Spielen funktionieren da
183 nicht, da muss man ältere Spiele hernehmen oder in kleinern Gruppen ein Turnier machen
184 oder mit PC tauschen, dass eben alle auf den guten PCs das eine Spiel spielen. Ja, dann
185 Counterstrike, Call of Duty, Collin McGray Rally, Need for Speed. Also Wir haben sicher auf
186 jeder LAN fünf verschiedene Spiele gespielt. Bei den letzten LAN-Partys hat sichs eher auf
187 ein Spiel konzentriert, World of Warcraft. Das war halt für die, die kein World of Warcraft
188 gespielt haben etwas langweilig, weil keiner mit ihnen was spielen wollte (lacht).

189 I.: Also habt ihr euch auch für WOW zusammengesetzt?

190 F.: An sich haben wir uns nicht für WOW zusammengesetzt, sondern wir haben uns zum
191 Spielen zusammen gesetzt und das war dann die Eigendynamik der Gruppe, dass dann nur
192 mehr World of Warcraft gespielt wurde. Das kommt halt immer auf die Zeit an, wann man so
193 eine LAN-Party macht, wenn gerade ein neues Spiel rausgekommen ist, dann wird natürlich
194 das hauptsächlich gespielt. Also ich weiß von Freunden, die haben immer eine LAN-Party
195 gemacht, wenn ein neues Spiel rausgekommen ist, also nur für dieses eine Spiel. Das gibt's
196 also auch, das man sich nur für ein bestimmtes neues Spiel über einen längeren Zeitraum trifft
197 und das spielt. Das sind aber meistens kleinere LAN-Partys. Bei größeren gibt's dann eh
198 immer eine Eigendynamik, wo dann verschiedene Spiele gespielt werden.

199 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

200 F.: Meistens hat einer das Spiel und installiert es dann auf den anderen Rechnern. Man kanns
201 natürlich auch so machen, dass man das Spiel im Netzwerk frei gibt und jeder saugt sich.
202 Das belastet aber den Datenverkehr, wenn der eine grad was spielt und irgendwer ladet sich
203 von seinem Rechner was runter, dann wird sein Spiel langsamer, was dann natürlich auch für

204 Aufregung sorgt und für Stress, aber grundsätzlich passts eh immer, dass jeder das Spiel
 205 zeitgerecht bekommt.

206 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
 207 hören, Filmtrailer anschauen etc?

208 F.: Also Musik rennt eh auch immer während dem Spielen, also da gibt's immer einen der die
 209 Musik bei sich am PC rennen lässt oder halt auf einer externen Anlage. Ja zwischendurch
 210 kann man sich mit einem mitgebrachten Toaster ein Essen machen oder wir hatten sogar mal
 211 Hühnersuppe. Rauchpausen, ja wenn man vorm PC rauchen kann braucht man keine
 212 Rauchpausen. Aber irgendwann wird dann gesagt vorm PC wird nicht geraucht, damit die
 213 Rauchwolke nicht im Raum steht. Ab Mitternacht, wenn dann schon die Augen wehtun, dann
 214 kann man natürlich auch Pornos schauen (lacht). Da gibt's LAN-Partys da wird ziemlich viel
 215 hin und her gesaugt, also der eine hat zum Beispiel eine riesengroße Mp3-Sammlung und der
 216 andere viele Filme, da kann man sich das eben rüber saugen auf seinen eigenen PC damit man
 217 das auch hat, da wird ziemlich viel ausgetauscht.

218 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
 219 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

220 F.: Man erfährt von Sachen wo man nie geglaubt hat, dass es sie gibt (lacht). Die ganzen
 221 Mp3s und so, da kann man halt seine Mp3-Sammlung vergrößern auf LAN-Partys, weil man
 222 wirklich schauen kann, was will ich haben, es ist wie eine Tauschbörse. Obs jetzt legal ist
 223 oder nicht ist eine andere Sache (kichert). Ja und Filme werden auch getauscht.

224 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
 225 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

226 F.: In meiner Familie zum Beispiel sitzen alle vorm Computer, mein Bruder ist WOW-
 227 begeistert und spielt auch sehr lange und meine Freunde auch, dadurch, dass wir zusammen
 228 einen Clan gegründet haben, also eine Gilde bei WOW. Wir haben zuerst bei Empire Earth
 229 angefangen einen Clan zu gründen, da spielt man dann in Turnieren online und da geht's
 230 darum welcher Clan ist der beste und da gibt's dann auch so Spielertransfers. Also der spielt
 231 zuerst für den Clan, dann streiten sich zwei und der geht in einen anderen Clan und spielt
 232 dann dort weiter. Im Freundeskreis haben wir immer unseren eigenen Clan gepusht, das ging
 233 recht lange gut, wir waren auch ziemlich gut. Mit der Zeit kommen auch neue Leute dazu, wir
 234 haben zum Beispiel einen Schweizer kennengelernt mit dem haben wir auch eine persönliche
 235 Beziehung, also nicht nur übers Internet, sondern wir treffen uns in der Schweiz oder er
 236 kommt nach Österreich jedes Jahr einmal, also da hat man schon Freunde kennengelernt oder

237 wir sind auch mal nach Deutschland gefahren. Mit der Zeit hat sich das dann leider ein
 238 bisschen zerstritten.

239 I.: Also hast du viele Spieler in deinem Freundeskreis und verbringst mit denen auch sehr viel
 240 mehr Zeit als mit Nicht-Spielern?

241 F.: Ja, das Spielen war unser gemeinsames Hobby und so hat sichs dann entwickelt.

242 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
 243 gehst?

244 F.: Das ist mein sehr guter Freundeskreis und wir haben unsere gemeinsamen Interessen
 245 entwickelt. So sind wir auch immer eine Spielekette durchgegangen, also immer wenn ein
 246 neues Spiel rausgekommen ist, da hat einer gesagt, das Spiel ist super und da sind wir quasi
 247 gemeinsam in diese Richtung gegangen.

248 I.: Also spielst du nur mit Leuten, die du gut kennst?

249 F.: Ja. Es gibt ja auch die Möglichkeit ein Spiel Online zu spielen, aber es macht immer mehr
 250 Spaß mit den Freunden, die dieselben Interessen haben.

251 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
 252 entstanden?

253 F.: Ja, ich einen Schweizer und einen Deutsch kennengelernt und von dem Deutschen auch
 254 die Freundin, die hat dann auch angefangen zu spielen.

255 I.: Habt ihr immer noch Kontakt?

256 F.: Wir haben noch Kontakt, wir sind auch immer hingefahren oder sie sind zu uns
 257 gekommen. Die haben auch dieselben Interessen, also nicht nur im Spiel, sondern auch in
 258 anderen Bereichen und so hat das ganz gut gepasst.

259 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

260 F.: Ja das Freunde treffen steht für mich im Vordergrund. Ich würde sagen sechzig zu vierzig.

261 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

262 F.: Also während einer LAN-Party wird eigentlich hauptsächlich über die Spiele geredet oder
 263 über Internet-Sachen oder PC-Sachen. Viel Raum für anderes bleibt da nicht übrig, weil man
 264 doch die meiste Zeit mit Spielen beschäftigt und in den Pausen redet man über das Gespielte,
 265 tauscht Erfahrungen darüber aus wie man eine Strategie verbessern kann, wie man etwas
 266 schneller erzeugen kann und so, das ist dann also sehr spiel-basiert. Über andere Sachen auch,
 267 aber was draußen passiert darüber wir nicht so viel geredet.

268 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure I.:
 269 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

270 F.: Durch zurufen was einer falsch gemacht hat (lacht). Oft gibt's auch Wutausbrüche, man
271 schlägt auf die Tastatur ein (lacht), da kriegt man da mit was man falsch gemacht hat oder
272 was man besser machen muss. Aber grundsätzlich ist die Kommunikation doch sehr positiv.
273 Es wird halt sehr viel geschimpft, aber die Kommunikation läuft gut ab. Da sitzen dann die
274 einen links und die anderen rechts und da kann man nicht so kommunizieren, dass es der
275 andere nicht hört, das bringt aber keinen Vorteil. Wir haben meistens eingespielte Teams, die
276 wissen wie andere ungefähr denkt und da braucht man dann nicht so viel kommunizieren
277 oder man tippt etwas die in Computer ein wo es dann nur der lesen kann den es betrifft.

278 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

279 F.: Ja, die Chatfunktion wird auch genutzt, aber nur nebensächlich. Also wenn es jetzt gerade
280 um eine Spielsituation geht, wo der andere es nicht hören darf, wird die Chatfunktion
281 gebraucht. Aber ansonsten koordinieren wir uns durch zurufen, Mirkophon haben wir bis jetzt
282 kein einziges Mal gebraucht.

283 I.: Also während dem Spiel redet ihr schon miteinander, also dass jemand sagt mach das oder
284 geh dorthin?

285 F.: Ja, aber wenns um ein Finale von einem Turnier geht, dann sind die Spielenden so auf den
286 Bildschirm fokussiert, dass die eh nichts mehr hören (lacht).

287 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

288 F.: Ja, also zwischendurch über Spielsituationen, Verbesserungen, Kritiken. Also permanent
289 über das Spiel was gerade gespielt wird oder gespielt worden ist. Und natürlich werden
290 Chancen ausgerechnet, wenn man jetzt sieht gegen den könnt ich jetzt als Nächster spielen
291 beim Turnier, dann wird der andere schon mal mental fertig gemacht (kichert).

292 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
293 auch daran?

294 F.: Also eigentlich werden Strategien währenddessen entworfen, vorher eine
295 Gruppenbesprechung oder so was gibt's eigentlich nicht. Das haben wir nie für nötig
296 gehalten. Vielleicht wärs dann ab und an ein bisschen besser gelaufen hätte man das von
297 Anfang an besser geplant wie man die Strategie anwendet damit man die andern besiegt, aber
298 grundsätzlich geht's nur um den Spass.

299 I.: Also das entwickelt sich währenddessen?

300 F.: Ja. Aber bei großen LAN-Partys geht's ja auch um Preise bei diesen Turnieren dort
301 machen die ganz bestimmt solche Vorbesprechungen. E-Sports nennt man das, die fahren
302 extra hin zu dem Turnier um zu gewinnen und das läuft dann auch schon profimäßig ab. Aber
303 bei uns unter Freunden steht der Spaß im Vordergrund.

304 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

305 F.: Ja, es wird darüber diskutiert und meistens gibt's eine Revanche. Wenn man jetzt mit

306 irgendetwas nicht zufrieden war, kann man beweisen, dass es doch besser geht.

307 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die

308 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?

309 Werden die Teams räumlich getrennt?

310 F.: Räumlich getrennt werden sie nicht, wir haben nur einen großen Raum, wo wir das

311 machen. Bei großen LAN-Partys werden aber die Teams räumlich getrennt. Die Teams

312 werden gerecht eingeteilt. Aber dadurch, dass wir oft miteinander spielen kennen wir die

313 Fähigkeiten, die der andere hat und da wird dann schon geschaut, dass es circa gleich gute

314 Teams sind, damit das Spiel länger dauert beziehungsweise es auch spannender wird. Weil

315 wenn jetzt einer über den anderen drüber fährt machts ja auch keinen Spaß. Also wenn jetzt

316 ein Guter mit einem Schlechten zusammen spielt und keine Chance hat, weil drüben sitzen

317 zwei Gute sitzen. Da wird also meistens gleich aufgeteilt. Spiele, wo wir wissen, dass es einen

318 guten gibt und der Rest fährt hinterher, das will dann immer der eine spielen, der am besten

319 ist und anderen eben nicht und dann wird etwas anderes gespielt wo alle circa gleich schlecht

320 sind (lacht) oder gleich gut sind.

321 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

322 F.: Ja, das hat man ja überall, dass sich der eine über den anderen aufregt, aber das schlichtet

323 sich eh sofort, weil es um nichts geht, außer die Ehre und meistens sind das auch brüderliche

324 Kämpfe, aber das beruhigt sich eh alles ganz schnell.

325 I.: Passiert das also regelmäßig bei euch?

326 F.: Also wenn man verbissen ist auf ein Spiel und man weiß man kann es, aber das passiert

327 irgendetwas, weil der andere dazwischen funkt gibt's schon Streitereien, aber das hat man eh

328 überall, aber beim nächsten Spiel schaut das schon wieder ganz anders aus, da gibt's keine

329 Streitereien mehr.

330 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

331 F.: Ich bin 23.

332 I.: Du bist männlich.

333 F.: Ja, männlich (kichert)

334 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

335 F.: Ich studiere auf der TU Wien Informatik, also Matura.

336 I.: Und als Beruf bist du?

337 F.: Vollzeit-Student.

338 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?
339 F.: Ich wohne noch zuhause bei meiner Familie.
340 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?
341 F.: Zwölf Jahre.
342 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?
343 F.: Ein bis zwei Stunden.
344 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?
345 F.: Ich hab einen ganz alten PC, der rattert wenn ich auf dreh und den hab ich jetzt schon ein
346 Jahr nicht mehr aufgedreht, weil ich immer denk, der explodiert dann gleich. Aber jetzt hab
347 ich einen ziemlich guten Laptop, aber die Spiele sind halt auf einem PC besser zu spielen. Ja,
348 ein Headset hab ich auch. Und für die Kommunikation wir immer Teamspeak verwendet.
349 Also man kann ja auch bei der LAN mit welchen sprechen, die nicht bei der LAN sind und in
350 der Schweiz sitzen oder so was und bei sich eine LAN-Party machen und dann connectet man
351 die zwei LAN-Partys. Boxen hab ich auch. In meinem Laptop hab ich keine bessere
352 Grafikkarte, in meinem PC hab ich eine, aber die ist jetzt das Problem, die ist schon ein
353 bisschen kaputt und rattert vor sich hin. Einen Gamecontroller hab ich noch, der ist halt besser
354 als die Tastatur mit den Pfeiltasten.
355 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.
356 F.: Bitteschön.

Interview Nr.2, 05.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

C.: Was mir unterkommt. Größtenteils bin ich eher in der Rennspiel-Ecke, aber auch Shooter, Rollenspiele, Plattformer, also durch die Bank, wenn Spaß macht, bleib ich dran. Zum Beispiel spiele ich derzeit Ridge Racer auf der Xbox und freu mich drauf, dass nächste Woche Final Fantasy 13 rauskommt. Und zwischendurch eine Partie Counterstrike ist auch drinnen.

I.: Du spielst also auch auf Konsolen und jedes Genre oder hast du ein Lieblingsgenre?

F.: Ja, ich spiele auch auf der Konsole und meine Lieblingsgenre, hm, Rennspiele und Rollenspiele ist die größte Ecke, glaube ich.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

C.: Hm, ich spiele seit ich, weiß nicht, acht bin oder so. Ich glaub das erste was ich gespielt habe war Lemmings. Also die ersten Spiele waren Lemmings und Flight Simulator, so viel Auswahl gabs da ja noch nicht.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

C.: Von dem Zeitpunkt wo ich eine Playstation hatte ist es dann so richtig losgegangen. Da hab ich dann Fifa Soccer, Grand Turismo, Final Fantasy gespielt, das waren die üblichen Verdächtigen. Also die Playstation eins war so richtig der Startschuss, da war ich glaub ich 12, 13 Jahre alt. Da hab ich meine ganze Kohle zusammengespart und mir eine Playstation gekauft, weil mir meine Eltern so etwas niemals gekauft hätten (lacht).

I.: Und haben sie erlaubt?

C.: Ja, sie haben es akzeptieren müssen, weil es war meine Kohle (lacht.)

I.: Also du hast dann aber durchgehend immer etwas gespielt?

C.: Ja, vor allem in der Zeit Half Life rausgekommen ist, das war dann so der Über-Shooter, wo einfach ganz neue Konzepte drinnen waren, das hab ich sehr mitreißend gefunden, obwohl das Spiel niemals für meine Altersgruppe ausgelegt gewesen wäre (lacht), aber ich war auch sehr gut mit Spielen versorgt, weil meine Schwester bei FM 4 die Spiele-Tests gemacht hat und dann immer wieder Nachschub bekommen hat, da hab ich das alles auch anspielen können.

I.: Inwiefern hat sich also Spielverhalten verändert?

C.: Viel geändert hat sich glaub ich nicht dran, außer dass ich jetzt weniger Zeit find so richtig durchgehende, lange Sessions zu machen. Aber ich sag mal, wenn die entsprechenden Titel

35 kommen, dann nehme ich mir die Zeit dafür, dass dann zu Beispiel am Wochenende ein paar
36 Stunden am Stück gespielt werden. Aber ansonsten glaub ich hat sich nicht so viel geändert,
37 außer vielleicht der Anspruch hat sich geändert, dadurch, dass ich Informatik studiert habe
38 und jetzt Game Engineering und Simulation mache, hab ich jetzt einen anderen Blickwinkel
39 auf die Spiele und auf die Technik dahinter und man sieht das dann mit anderen Augen, also
40 wenn das Spiel dann läuft sieht man oh, da flackert ein Schatten oder so. Es ist einfach ein
41 ganz anderer technischer Einblick, aber diesen Modus muss man auch ein bisschen abschalten
42 können beim Spielen, so diesen Techniker- und Bewertungsmodus, und sich einfach drauf
43 einlassen, auf das Spielerlebnis.

44 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

45 C.: Weils Spaß macht, weil mir da Dinge präsentiert werden, die einzigartig sind, die
46 teilweise echt gut und mit Fantasie gestaltet worden sind. Es ist mittlerweile auch der Respekt
47 vor der Technik. Zum Beispiel, wenn man Crisis anwirft ist es einfach unglaublich, wenn man
48 in der Welt steht und es schaut wahnsinnig echt aus, was einem da präsentiert wird. Durch
49 den Technik Background hat man da ein bisschen Respekt davor, was da erreicht worden ist.
50 Ansonsten ist es auch dieses Abtauchen in interessante Geschichten, in interessante
51 Spielwelten. Auch dieses Gemeinsam Spielen, nachdem ich doch relativ lang WOW gespielt
52 hab, das ist schon recht interessant, wenn alle Freunde spielen, das ist auch irgendwo eine
53 gemeinsame Plattform, wo man dann auch außerhalb vom Spiel Gesprächsstoff hat, es
54 verbindet halt. Aber ich spiel natürlich auch zur Entspannung.

55 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

56 C.: Normalerweise am Abend oder in der Nacht, weil sichs zeitlich nicht anders ausgeht und
57 je nachdem unter der Woche ein bis zwei Stunden. Am Wochenende ein bisschen mehr, vier
58 Stunden oder so, wies die Zeit halt zulässt oder wenn sich irgendein interessantes Flash-Game
59 ergibt dann in halben Stunden-Happen.

60 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
61 Spielen auf?

62 C.: Das ist eine schwierige Frage, weil sich meine Ausbildung und hoffentlich mein Beruf
63 später um Spiele dreht beziehungsweise um Spiele drehen wird, aber ich denke es ist relativ
64 ausgeglichen. Dadurch, dass ich zweimal in der Woche Band-Probe habe und auch noch
65 Sport mache und so ist es ungefähr im gleichen Maß. Ein bis zwei Stunden täglich mach ich
66 auch mit anderen Dingen, die ich täglich mach, also zwei Stunden Fitness-Center oder zwei
67 Stunden-Bandprobe, also die Zeit die ich dann noch aufwenden kann. Also es hat die gleiche
68 Wertigkeit wie meine anderen Hobbys.

69 I.: Du hast gesagt, dass sich dein späterer Beruf um Computerspiele drehen wird, kannst du da
70 was Genaueres dazu sagen?

71 C.: Ich mache derzeit den Master in Game Engineering und Simulation an der FH Technikum
72 Wien. Da bekomme ich eine sehr umfassende Ausbildung wie Spiele gemacht werden, das
73 umfasst das Game-Design, die Contentproduktions-Seite mit 3D-Modellierung und
74 Animation und zu einem noch viel größeren Teil die technische Seite, also die ganze
75 Programmierung. Es ist hauptsächlich die sehr technische Seite von Spielen, die sehr
76 herausfordernd ist und auch sehr cool, wenns einen interessiert.

77 I.: Also wirst du später selbst Spiele produzieren oder an der Produktion mitwirken?

78 C.: Ja, arbeite ich dran und ich will das auch machen (lacht).

79 I.: Wie bist du überhaupt dazu gekommen?

80 C.: (überlegt) Das ist ein bisschen ein Bogen, ich hab's zuerst interessant gefunden, dass man
81 Computer überhaupt programmieren kann und dass man dem sagen kann, was er tun soll und
82 dass man aber im Prinzip keine Einschränkungen hat. Und die andere Seite war, Spiele sind ja
83 vom Grundprinzip auch nix anderes als Programme und die kochen auch nur mit Wasser und
84 ich kann das eigentlich auch machen, wenn ich mir die richtigen Sachen anschau und lern wie
85 man das angeht. Es ist halt sehr viel cooler, wenn man sich ein paar Stunden hinsetzt, das
86 runter programmiert und dann kann man sich durch irgendeine 3D-Welt bewegen, als man
87 sitzt stundenlang vor einem Programm wo man dann drei Zahlen eingibt und man unten ein
88 Ergebnis bekommt. Es ist einfach der Outcome extrem cool und es hat auch sehr viel von der
89 Filmindustrie-Ecke. Es gibt auch recht coole Persönlichkeiten in der Industrie, die neue Ideen
90 haben und das präsentieren und schaffen es auch andere Leute mitzureißen mit ihren Ideen
91 und ein ganzes Team anzuführen um die Vision von dem Spiel umzusetzen. Das ist ein echt
92 interessanter Prozess. Von diesem Hirngespinnst man könnte das machen, der Held und der
93 böse Drache und Welt könnte so ausschauen und diese Idee so ausformt, dass sie zu einer
94 interaktiven Welt wird, finde ich sehr cool.

95 I.: Wie bist du dann auf die Idee gekommen dieses Studium zu machen?

96 C.: Der ausschlaggebende Punkt war, dass mich die Spiele sehr interessiert haben und ich das
97 Dahinter auch sehr interessant gefunden hab. Das war eben auch ein Grund überhaupt
98 Informatik zu studieren, das hat mich noch bevor ich zum Studieren angefangen hab zum
99 Programmieren gebracht. Es ist einfach dieses was lässt das ganze passieren? Es hat einfach
100 eine gewisse Magie ausgestrahlt. Weil da schreibt man ein Programm, das ist irgendwie eine
101 gewisse Art von Formel und dann passieren da einfach total unglaubliche Dinge am
102 Bildschirm. Und das hab ich cool gefunden und deshalb hab ich das dann gemacht.

103 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
104 Partys?

105 C.: Die erste private LAN-Party auf der ich war, das ist übern Daumen so zehn Jahre her,
106 glaub ich. Aber es ist nicht, dass ich regelmäßig auf LAN-Partys gehe, das ergibt sich einfach
107 so. Irgendwer von den Freunden macht halt eine kleine LAN, da sitzen – je nachdem wie groß
108 man es anlegt – fünf bis zwanzig Leute zusammen und zocken eine Nacht durch, weil ja auch
109 der Party-Teil von der LAN wichtig ist, dass man auch mal wieder zusammen kommt und
110 sich trifft.

111 I.: Wie oft machst du das ca. im Jahr?

112 C.: Also jetzt schon länger nicht mehr, aber es war schon eine Phase da, wo sich ein oder
113 zweimal im Jahr sich so was ergeben hat und ich da gern hingegangen bin. Also
114 unregelmäßig, aber wenns statt findet, dann sehr sehr gerne.

115 Hast du schon mal selbst eine veranstaltet?

116 C.: Nein.

117 I.: Wirst du es mal machen?

118 C.: Ja, vorausgesetzt ich hab irgendwo die räumlichen Möglichkeiten dafür, sehr gerne

119 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

120 C.: Es ist ein großer Spaß. Es ist dieses jeder kommt dorthin und baut seinen Rechner auf. Da
121 man macht gemeinsam die Nacht durch und spielt die ganze Nacht oder schaut sich
122 zwischendurch irgendwelche Videos an. Ja oder einfach nur um zusammen zu sitzen und sich
123 mal zu unterhalten. Man kommt zusammen und macht gemeinsam eine Sache, die jedem dort
124 Spaß macht.

125 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

126 C.: Dauern tut sie normalerweise 24 Stunden, also einmal die Nacht durch und organisiert
127 wird das sehr spontan und einfach durch weiter sagen, also Mundpropaganda. So der macht
128 eine kleine LAN, hast du Lust hinzukommen und man bringt vielleicht noch wen mit, aber
129 das ist nicht so im großen Stil, dass da eine Organisation dahinter steht, es ist eher so, ja
130 machen wir mal wieder eine LAN und dann kommt man zusammen und jeder nimmt was mit
131 zum Essen oder so. Es fügt sich dann einfach zusammen.

132 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
133 Kreise“?

134 C.: Also grundsätzlich sind das immer dieselben Leute mit denen ich zusammen komme. Ich
135 finde das auch an sich recht wichtig, dass das alles Bekannte von mir sind, mit denen man
136 sich auch gut versteht. Also das ist nicht so wie in der E-Sports-Szene, dass man da hinfährt

137 um ein Turnier zu bestreiten und jeder ist ein Konkurrent, es hat einfach was
138 freundschaftlicheres, es ist eine ganz andere Ebene.

139 I.: Also bist du nur mit Leuten, die du kennst auf LAN-Partys?

140 C.: Ja, schon. Also es bringt immer wer jemanden mit, aber das ist kein Problem, weil die ja
141 die Freunde von Freunden sind und man sich ja meistens mit denen auch versteht.

142 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

143 C.: Indem jeder seinen PC mitbringt, eigentlich. Beziehungsweise dadurch, dass viele Leute
144 einen PC und einen Laptop haben, gibt's das auch, dass man dann beides mitnimmt oder
145 wenn jemand ein Spiel nicht hat, dass man sich dann abwechselt oder sich in irgendeiner
146 Form organisiert, wenn dann doch ein kleines Turnier zustande kommt, können dann eh nicht
147 alle gleichzeitig spielen, dann geht das so irgendwie, aber grundsätzlich bringt jeder seine
148 eigene Hardware mit.

149 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
150 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt? Du wahrscheinlich nicht (lacht)?

151 C.: (lacht) Ja, ich kenn mich damit aus. Aber ich schon früher damit in Berührung gekommen
152 dadurch, dass mein Bruder das Kolleg Netzwerktechnik gemacht hat und zuhause mal ein
153 kleines Netzwerk zusammen gestöpselt hat, hab ich schon eine gewisse Ahnung gehabt wie
154 das alles funktioniert und dadurch, dass ich Informatik studiert habe sollte ich auch was davon
155 mitbekommen haben (kichert). Man macht aber auch interessante Erfahrungen auf LAN-
156 Partys, die man so nicht mitbekommen würde, was das Netzwerk betrifft. Da beginnen zum
157 Beispiel 20 Leute von einem was hinüber zu kopieren, weil der interessante Sache auf seiner
158 Festplatte freigegeben hat, dann merkt man sehr schnell wie sich das Netzwerk verabschiedet,
159 auch lokal, weils einfach der Belastung nicht standhält und wie der eigene PC aus dem letzten
160 Loch pfeift (lacht).

161 I.: Machst du somit die Netzwerkherstellung auf den LAN-Partys?

162 C.: Naja, es gibt immer ein paar Leute, die sich damit auskennen und die schauen halt dann,
163 dass sich alle anstöpseln, dass jeder seinen Stecker hat und dass alles funktioniert. Es ist
164 eigentlich nie so, dass einer das in der Hand hat. Was oft vorkommt, dass einer ein richtig
165 großes Switch mitbringt, dem gehört das, das ist auch in erster Linie der, der angreifen darf
166 und dann kommen halt alle anderen, die sich auskennen, also es ist sehr demokratisch. Wenn
167 was nicht dann versucht mans irgendwie schnell gemeinsam zu lösen, weil man ja will, dass
168 alle mitspielen können. Oder wenn einer ein Problem hat, dann stehen gleich alle, die sich
169 auskennen bei dem und versuchen das zu richten.

170 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

171 C.: In erster Linie Counterstrike, Strategiespiele, bei uns Empires, Empire Earth, weil das bei
172 uns eine gewisse Vorgeschichte hat dadurch, dass wir das auch Ligamäßig gespielt haben sehr
173 lange und intensiv. Ansonsten haben wir Battefield Vietnam sehr intensiv gespielt und was
174 die Leute sonst noch so auf Lager haben, was auch aktuell ist. Auf einer LAN haben wir Need
175 for Speed: Underground gespielt, was halt grad der Hit war und auch echt viel Spaß gemacht
176 hat zu viert die Rennen gegen einander zu fahren, das haben wir auch ein Turnier gemacht,
177 das war sehr lustig. Also viele verschiedene Sachen, aber Counterstrike geht immer, das kennt
178 jeder und da weiß jeder, der spielt, worum es geht.

179 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

180 C.: Entweder im Vorhinein, dass sich das jeder auf die eine oder andere Weise besorgt oder
181 wenns möglich ist, dass wir das irgendwie auf der LAN verteilen (lacht) also abgesehen von
182 den legalen Implikationen, auf die eine oder andere Weise kann es sich jeder irgendwie
183 installieren oder kopieren.

184 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
185 hören, Filmtrailer anschauen etc?

186 C.: Ja, also Youtube-Videos gucken, Trailer schauen, Musik hören, was noch, Essen machen
187 (lacht), ja so die Geschichte. Vielleicht noch schlafen, sich eine Stunde aufs Ohr hauen, was
188 aber relativ unüblich ist bei 24-Stunden-LANs. Was halt hin und wieder vorkommt, dass wer
189 unfreiwillig einschläft (lacht) und jemand fragt, he wieso rennt der die ganze Zeit gegen die
190 Wand? Und dann schaut man mal hinüber und sieht wie der eingenickt ist und noch den
191 Finger auf der Tastatur hat. Oder einfach mal aufstehen und sich die Füße vertreten, weil 24
192 Stunden am Stück sitzt kein Mensch ohne dass man Rückenschmerzen oder so bekommt.

193 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
194 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

195 C.: Mein persönlicher Nutzen ist denk ich hauptsächlich ein sozialer, weils teilweise auch
196 Leute gibt, die ich außerhalb von LAN-Partys eigentlich recht selten treffe, das ist halt eine
197 Gelegenheit, dass ich die wieder sehe. Ansonsten ist es auch oft so, dass es wie ein
198 Tauschtreff ist, dass man Musik austauscht, irgendwas vorspielt und sagt, he das ist cool oder
199 dass man auch neue Spiele sieht, die man bisher noch nicht so mitbekommen hat und man das
200 gezeigt und vielleicht eine andere Meinung bekommt. Aber grundsätzlich ist es reiner
201 Selbstzweck, also zusammen kommen, spielen, ja Spaß haben. Es sind halt verschiedene
202 Ebenen, die zusammen kommen, aber es ist halt dieses Gesamtpaket eigentlich, das einfach
203 sehr nett ist.

204 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
205 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

206 C.: Es ist grundsätzlich so, dass eigentlich fast alle Leute, die ich kenne mit Computerspielen
207 in Berührung sind, natürlich mehr oder weniger intensiv. Ich denk schon, dass es ein bisschen
208 einen Einfluss auf den sozialen Kontakt hat. Wenn man jetzt monatelang gemeinsam jeden
209 Tag durch irgendwelche Dungeons gelaufen ist, da unterhält man sich ja auch nicht die ganze
210 Zeit im Voice-over-Channel über das Spiel und ich denk schon, dass das auch ein bisschen
211 zusammen kommen lässt, grad wenn man die Leute auch persönlich kennt mit denen man
212 zusammen spielt. Das find ich auch sehr wichtig, dass ich da nicht mit irgendwelchen
213 anonymen Anderen spiele, die vielleicht auf der anderen Seite der Erde sitzen, sondern dass
214 da auch eine gewisse Nähe da ist. Einfach reale Personen, wo man sich auch außerhalb vom
215 Spiel treffen kann.

216 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
217 gehst?

218 C.: Gute Freunde, größtenteils.

219 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
220 entstanden?

221 C.: (überlegt) Ja, teilweise schon den einen oder anderen kennengelernt, aber jetzt so die
222 richtig dicken Freundschaften sind da jetzt nicht entstanden, eben weil man zum größten Teil
223 eh unter sich ist. Hin und wieder bringt halt wer wen mit, der ganz nett ist und mit dem ganz
224 gut spielen kann, aber über das geht es nicht hinaus, eben wie auf einer normalen Party wo
225 man sich ganz nett mit wem unterhält und sich denkt, hm, vielleicht sieht man sich mal
226 wieder.

227 I.: Also kann man eine LAN auch mit einer richtigen Party vergleichen?

228 C.: Ja, absolut.

229 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

230 C.: Schwierig. Ich denke es ist mehr der Aspekt, dass man einfach zusammen kommt, weil
231 spielen kann ich zuhause auch, aber so in der Atmosphäre, das hat was Eigenes. Also es wäre
232 vielleicht überzogen zu sagen das hebt das Ganze auf eine andere Ebene, aber es hat einfach
233 was lustiges, wenn man so zusammensitzt oder wenn man in einem Spiel was besser macht
234 und man hat direkt die Reaktion drauf. Es entsteht dann auch viel mehr dieser direkte Trash-
235 Talk während dem Spiel. Also ich denke doch, dass irgendwo dieses Zusammenkommen im
236 Vordergrund steht.

237 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

238 C.: Zum einen natürlich über die Spiele selbst und über das Spiel-Geschehen, wenn man
239 gerade gegeneinander angetreten ist, dass man da das noch mal reflektiert. Aber ansonsten
240 über ganz normale, banale Dinge, die man eben mit seinen Freunden redet, Neuigkeiten
241 austauschen. Also es ist nicht so, dass man da die ganze Zeit sitzt, spielt und sich nur über die
242 Spiele unterhält und sich nur auf der Ebene befindet. Es ist halt schon sehr im Zentrum und
243 sehr viel dreht sich um das, aber man schweift dann auch ab, es geht einfach nicht, es ist dann
244 doch nur Spiel.

245 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure
246 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

247 C.: Während dem Spiel ist eigentlich wenig Unterhaltung, es wird sehr kurz gehalten. Die
248 übliche Form sich zu koordinieren ist, dass man zum Beispiel Teamspeak verwendet, wo man
249 gemeinsam in einem Kanal sitzt, wo man die anderen sprechen hört, da ist man übers Headset
250 verbunden. Da gibt's dann vielleicht einen im Team, der die Initiative ergreift und sagt zwei
251 gehen jetzt nach links und wie nach rechts, dort sitzt wer oder einer da hinten herum, aber es
252 ist sehr kurz, prägnant und auf den Punkt. Grad bei Multiplayer-Spielen ist der Ablauf nicht
253 vorhersehbar und dann muss man sich auf die neue Situation einstellen. Es hat auch etwas von
254 Teamsportarten, es ist mehr ein Zurufen, da links oder hinter der Ecke, es bleibt nicht viel
255 Zeit, weil ja sehr viel auf schnelle Reaktion ausgelegt ist.

256 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

257 C.: Textmäßig eher wenig, weil man ja immer im selben Raum sitzt, also entweder man ruft
258 quer durch den Raum oder man ist über Teamspeak verbunden. Es ist ineffizient, wenn man
259 was eintippen muss, das kostet Zeit.

260 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

261 C.: Ja, vorher, es ist eine gewisse Vorfreude, dass man spielen kann und danach ist es halt so
262 eine Nachbesprechung, so an der Stelle hätt ich dich fast gehabt oder so, oder wenn das nicht
263 gewesen wäre hätten wir gewonnen. Man geht das dann noch mal durch und vielleicht wenn
264 es sehr klar ausgegangen ist, dass man es noch mal seinen Gegnern reindrückt Spaßhalber,
265 aber das ist es im Prinzip.

266 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
267 auch daran?

268 C.: Ja und Ja. Grad bei strategiebetonten Spielen ist es wichtig, dass jeder seine Aufgabe
269 erfüllt, an der richtigen Stelle steht und da muss dann auch das Timing stimmen. Also das
270 wird schon besprochen und dann auch durchgezogen.

271 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

272 C.: Über beide, weil ja beides zum Ausgang vom Spiel führt letztendlich und dann versucht
 273 man zu schauen, wo waren jetzt die eigenen Fehler oder was ist gut gelaufen oder was haben
 274 die anderen gut gemacht und so zerlegt man das dann ein bisschen. Grad, wenn man verloren
 275 hat macht man sich Gedanken darüber was man besser machen könnte.

276 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
 277 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
 278 Werden die Teams räumlich getrennt?

279 C.: Räumlich getrennt nicht. Die Aufteilung an sich wird vorher abgesprochen, wir schauen
 280 schon drauf, dass es eher ausgeglichen ist, weil sonst macht es keinen Sinn, wenn das eine
 281 Team das andere komplett abschießt und das ist kein Spaß. Wenn es knapp ist und es immer
 282 für das oder andere Team gut ausgehen könnte, das ist das was die Spannung ausmacht.

283 I.: Und wie macht ihr das jetzt genau mit der Einteilung?

284 C.: Es gibt schon so Stammteams, die funktionieren dann auch richtig gut, aber wenn man als
 285 die Herausforderung sucht, dann spielen die zusammen, die es immer tun, aber das ist dann so
 286 ein, zwei Partien, wo von denen dann gezeigt wird, wie es richtig gemacht wird, aber
 287 ansonsten wird das abgesprochen oder wenn eh alle gleich gut oder gleich schlecht sind, dann
 288 ergibt sich das daraus, wie man zusammen sitzt, halt damit man seinen Gegner nicht schräg
 289 neben sich sitzen hat und dem auf den Bildschirm schauen kann.

290 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

291 C.: Streit nicht, ich sag mal große Reaktionen schon, aber nicht so dass man sich auf
 292 persönlicher Ebene wegen dem Spiel streitet, so dass irgendwer sich ärgert und man Tasten
 293 aus der Tastatur fliegen sieht ist schon vorgekommen (lacht), das ist dann momentaner Ärger,
 294 aber es wird nie direkt auf den Gegner losgegangen. Es gibt halt viel Trash-Talk, also dass
 295 man sich zwischendurch was an den Kopf wirft. Aber das ist zum einen die Hitze des
 296 Gefechts und zum anderen ein Anstacheln, aber das ist nie böse gemeint. Aber Streit, nie.

297 I.: Kommt das oft vor?

298 C.: Nein, nicht regelmäßig und wenn versucht man es irgendwie leicht zu nehmen, weil es ist
 299 ja nur ein Spiel und es ist für alle lustiger, wenn man versucht es auf die lustige Art zu
 300 nehmen. Also wenn man selber irgendwie komplett abgeschossen wird und versucht
 301 irgendwas daraus zu machen, worüber alle lachen können, dann haben alle auch im Endeffekt
 302 mehr davon. Es geht ja auch um nix. Ich kann mir vorstellen, dass es auf richtig großen LANs
 303 mit Turnieren, wo es dann um Qualifikationen um die World Cyber Games geht, dass das alle
 304 todernst nehmen, aber das ist ja von vornherein nicht gegeben bei uns. Es geht darum, dass
 305 alle Spaß haben und das soll auch so bleiben.

306 I.: Du hast gesagt, ihr spielt Turniere auf euren LAN-Partys?

307 C.: Ja, aber da geht's halt ums Ego und um die Ehre. Das funktioniert dann –je nachdem wie

308 das Spiel funktioniert- mit einem KO-System und Vorentscheidungsspielen über mehrere

309 Runden und am Ende bleibt dann einer über und der ist der Sieger und der gewinnt in

310 Wahrheit auch nix anderes als dass alle sagen, he cool, toll gemacht (lacht) Es halt darum,

311 dass ein bisschen mehr Herausforderung da ist und darum alle niederzumachen und der

312 Überdominator zu sein (lacht). Es einfach mehr Nervenkitzel, scheid ich jetzt aus oder komm

313 ich weiter.

314 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

315 C.: Ich bin 24.

316 I.: Du bist männlich.

317 C.: Ja.

318 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

319 C.: Bachelor of Science in Informatik.

320 I.: Und als Beruf bist du?

321 C.: Ich bin derzeit noch Student. Vollzeit.

322 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

323 C.: Ich wohne noch zuhause.

324 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

325 C.: Ja, 16 Jahre.

326 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

327 C.: Fünf bis zehn Stunden.

328 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

329 C.: Ich habe eine Xbox 360, einen PC, einen Laptop und meine Freundin hat noch eine

330 Playstation 3, ein Headset. Ich hatte eine bessere Grafikkarte in meinem PC, die gestohlen

331 wurde, aber das ist eine andere Geschichte. Aber ich schau schon drauf eine vernünftige

332 Hardware zu haben, was auch darin begründet ist, dass ich das Zeug studier, wenn ich dann

333 Comptergrafik-Abgaben machen muss, sollte das auch bei mir zuhause laufen. Ja und sonst

334 hab ich schon länger überlegt – weil ich ja viele Rennsimulationen spiele – mir ein Lenkrad

335 anzuschaffen, aber im Endeffekt bin ich ganz normal unterwegs, Gamepad, Tastatur, Maus.

336 Nix spezielles.

337 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

338 C.: Bitte, bitte.

339

Interview Nr.3, 07.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

G.: Zurzeit spiele ich Morrowind und Star Wars Galactic Battlefronts. Morrowind ist ein Rollenspiel und das andere ein Strategiespiel. Generell spiele ich fast nur Rollenspiele und Strategiespiele.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

G.: Doch schon viele Jährchen. Angefangen hat das als ich ungefähr zehn Jahre alt war und mein Papa den ersten Computer mitgebracht hat, das war sogar ein Laptop, und wir die ersten Spiele zu Weihnachten bekommen haben, also ich und meine Schwester. Wir haben dann viel Age of Empires gespielt, das ist auch ein Strategiespiel. Ja, meistens irgendwo gemütlich am Bett liegend.

Die ersten Spiele, die ich mit Hirn gespielt habe, also nicht einfach nur auf Tasten drücken, damit sich am Computer was bewegt, waren eben Strategiespiele.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

G.: Ich würde sagen bis ungefähr 20 bin ich besser geworden und danach gab es einen kleinen Abfall und auf dieser Ebene halte ich mich jetzt. Also ich bin eine Spur schlechter geworden.

I.: Hat sich denn dein Spielverhalten verändert?

G.: Ja, auf jeden Fall. Ich glaube der Höhepunkt war so ungefähr mit 16, ja und jetzt interessieren mich andere Dinge mehr als das spielen. Also ich spiele jetzt weniger als früher.

I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

G.: Warum ich spiele, also nur zum Zeitvertreib, zum Entspannen und weil ich einfach Dinge ausprobieren kann. Das geht in diversen Strategiespielen recht gut, sei es jetzt die eigene Kultur auszuprobieren, also die eigene Spiel-Kultur, eben die eigene Kultur, die man sich im Spiel zusammenstellt und weiter entwickelt und auch bei Rollenspielen wie man mit der Umwelt interagiert, da kann man einfach alles gefahrlos ausprobieren und einfach auch mal rüpelhaft sein.

I.: Also sind das Dinge, die du im richtigen Leben nicht ausleben kannst?

G.: Ja, aber das sind meistens Dinge, die ich so oder so nie machen würde. Ich möchte mich ja nicht rüpelhaft oder so verhalten. Das Entspannende ist einfach der Kontrast, der Gegensatz zu meinem Leben.

I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

34 G.: Eher gegen Abend und in die Nacht hinein, einfach weil es sich da zeitmäßig am besten
35 ausgeht. Und dann spiele ich bis ich müde werde, meistens drei Stunden oder so. Und ich
36 spiele mehr unter der Woche, am Wochenende spiele ich sehr selten.

37 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
38 Spielen auf?

39 G.: Wenig. Also ich bin immer irgendwo beschäftigt. Die Pfadfinder sind ein sehr
40 zeitintensives Hobby, da bin ich einmal in der Woche von halb sechs bis Mitternacht, die
41 After Show Aktivitäten, um es mal so auszudrücken, dauern so lang und ein Abend
42 Vorbereitungszeit für jeden Abend, das ist auch noch dabei. Am Wochenende bin ich, wenn
43 das Wetter gut ist, immer in Wiener Neustadt fliegen und da ist auch der ganze Tag fürs
44 fliegen verbucht, da komm ich demnach auch nicht zum spielen. Also nur wenn ich
45 dazwischen Zeit finde, spiele ich.

46 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
47 Partys?

48 G.: Ein knappes Jahr circa. Aber ich hab früher schon mal, als meine Schwester noch zuhause
49 gewohnt hat, das eine oder andere Mal mit ihr über LAN gespielt. Immer nur miteinander,
50 weil sie sich nicht gegen mich spielen getraut hat (lacht). Das war halt damals mein Spiel-
51 Höhepunkt mit 20 und meine Schwester hat dann vor circa einem Jahr die erste LAN-Party
52 veranstaltet und ich hab natürlich gern mit gemacht. Das findet jetzt einmal im Quartal statt,
53 oder eine Spur öfter, vielleicht fünf oder sechs Mal im Jahr. Meistens sind wir da dann
54 zwischen sechs und acht Leuten.

55 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

56 G.: Das lustige Spielen mit meiner Schwester, mit Freunden und Verwandten. Also ich war
57 erst auf einer einzigen LAN-Party mit Fremden und sonst immer nur im Familien- und
58 Freundeskreis. Man sieht alle mal wieder, man spielt gemeinsam, man hat zusammen Spaß.
59 Man hat auch ein bisschen einen Wettkampf drinnen, man kann sich messen. Aber ich gehe
60 weniger wegen dem Spielen hin, das heißt hauptsächlich wegen den Leuten, die dort sind.

61 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

62 G.: Im Normalfall beginnt es um 14 Uhr herum und geht bis in den Abend hinein, bis 11 Uhr
63 circa, also ungefähr neun Stunden. Meine Schwester lädt im Normalfall ein und ich bringe das
64 LAN-Equipment mit und stell es auch auf und alle anderen, mich inklusive müssen halt
65 Laptops und PCs mitbringen, also alle, die mitspielen wollen müssen ihr Gerät mitbringen,
66 weil ja in keinem Haushalt sieben oder acht Computer stehen. Wir essen dann auch immer

67 gemeinsam, meistens lassen wir eine Pizza kommen, dann stehen wir immer irgendwie
68 zwischen dem ganzen Kabelsalat und Computerhaufen und essen (lacht).

69 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
70 Kreise“?

71 G.: Ich hab nur einen LAN-Kreis, eben den mit meiner Schwester. Und einmal war ich eben
72 bei Freunden mit, das war aber eine einmalige Angelegenheit, da wurde ich eingeladen, ob ich
73 nicht mal mitmachen möchte. Aber mit der Verwandtschaft, also meinen vier Cousins, macht
74 es mehr Spaß, weil die einfach eher meinen Spielgeschmack haben.

75 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

76 G.: Im Prinzip haben alle, die an unseren LAN-Partys teilnehmen ihren eigenen PC, sei es
77 Laptop oder Stand-PC. Laptops kann man eh leicht mitnehmen und die Stand-PCs werden
78 halt auch transportiert, da hilft man dann beim Tragen und bei Aufstellen, das geht immer
79 ganz gut. Aber wir haben auch einen alten Laptop in Reserve falls ein PC mal nicht
80 funktionieren sollte.

81 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
82 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

83 G.: Ich habe die HTL Spengergasse für Netzwerktechnik absolviert, dadurch weiß alles über
84 das Thema. Ich habe also nichts Neues dazu lernen können. Ich kümmere mich also immer
85 darum, dass alles reibungslos funktioniert, ich schließ alle Leute ans Netzwerk an und mach
86 auch kurz den Check ob eh alles passt. Falls es irgendwo Troubles gibt schau ich gleich hin,
87 ich hab ja schon viel Wissen in der Schule aufgesaugt, deswegen ist das ein Klacks für mich.
88 Ich finde den Fehler schnell. Also es gibt immer das eine oder andere Problem, aber nachdem
89 ich genau das gelernt habe, behebe ich das schnell. Also ich bin für unsere LAN-Partys sehr
90 wichtig (lacht). Es gab mal eine LAN-Party wo ich nicht dabei war und da gabs doch einige
91 Schwierigkeiten, also ich denke ich schon, dass ich eine essentiell wichtige Person für unsere
92 LAN-Partys bin (lacht).

93 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

94 G.: Strategiespiele. Star Wars Galactic Battlefront zum Beispiel. Wir haben aber auch mal
95 Warcraft 3 gespielt, das kam allerdings weniger gut an weil, das Spiel immer schnell zu Ende
96 war und nicht so wie die üblichen Strategiespiele wo doch länger aufgebaut wird und die
97 mehr auf Strategie gehen und nicht wer sich einfach schneller aufbaut. Das ist nämlich bei
98 Warcraft 3 so, dass es sehr viel ausmacht wer sich schneller aufbauen kann, was eben bei Star
99 Wars Galactic Battlefront nicht der Fall ist, da kann man sich auch einfacher helfen und die
100 Spielmechanik funktioniert ein bisschen anders. Die Gebäude sind stabiler, man hat mehr Zeit

101 zu reagieren. Und es ist auch essentiell wichtiger darauf zu achten welche Einheiten was
102 angreifen.

103 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

104 G.: Bringt mich das jetzt in Schwierigkeiten, wenn ich das ausspreche? (lacht) Naja, wir
105 haben ein Spiel, das haben wir bei allen installiert und im Internet einen No-CD-Crack
106 gefunden, sprich ein kleines Programm, das dem Spiel vorgaukelt, dass die erforderliche CD
107 eh im Laufwerk liegt, weil die CD braucht im Normalfall nur anwesend zu sein für das Spiel,
108 das Spiel selbst funktioniert ohne CD. Nur beim Starten des Spiels wird die Abfrage gemacht,
109 ist die CD da und das umgehen wir halt. Also wir behelfen uns mit technischen Tricks, damit
110 jeder einwandfrei spielen kann.

111 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
112 hören, Filmtrailer anschauen etc?

113 G.: Wir essen meistens. Ab und zu schauen wir uns Filmtrailer an oder wenn grad irgendein
114 spezielles Thema auf den Tisch kommt, besprechen wir das oder wenn wir Musik hören, ah,
115 dieses eine Lied, das musst du dir unbedingt anhören oder das musst du dir mal anschauen.
116 Ich sogar mal von irgendwem ein Computerproblem gelöst in der Pause. Das war halt, du, ich
117 hab da ein kleines Problem mit meinem Computer, das und das, da hab ichs mir dann
118 angeschaut, weil ich ja auf einer Schule für EDV war, deswegen konnte ich auch da schnell
119 aushelfen.

120 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
121 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

122 G.: Eher nicht. Ich hab mir vielleicht mal Musik kopiert von meiner Schwester oder
123 Freunden, aber das ist kein Grund für mich auf eine LAN-Party zu gehen um dort irgendwas
124 auszutauschen. Also ich hab mehr einen sozialen Nutzen davon, da ich wie gesagt meine
125 Schwester und meine Cousins und Freunde sehe und auch sehr gern mit denen plaudere.

126 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
127 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

128 G.: Meine Schwester ist eine von zwei Spielerinnen, die ich kenne. Und es unterscheidet sich
129 von anderen Freundschaften und familiären Beziehungen, weil die Gesprächsthemen dann
130 andere sind. Aber allgemein habe ich mehr Nicht-Spieler als Spieler im Freundeskreis. Ja, wie
131 gesagt, die Gesprächsthemen sind einfach andere, aber sonst gibt's da keine großen
132 Unterschiede.

133 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
134 gehst?

135 G.: Wie gesagt, das Ganze macht nur meine Schwester, zu der habe ich ein sehr gutes
 136 Verhältnis und ihr Freund ist auch dabei, auch ein sehr sympathischer Kerl (grinst) und
 137 meistens sind meine Cousins auch noch dabei, das ist dann immer sehr lustig. Und ab und zu
 138 ist noch jemand aus unserem gemeinsamen Freundeskreis dabei, den wir schon ewig kennen.
 139 Also ich hab zu allen seine sehr gute Beziehung. Also ich bin immer nur mit Leuten auf einer
 140 LAN-Party zu denen ich eine sehr persönliche Beziehung habe.

141 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
 142 entstanden?

143 G.: Ich war bisher nur einmal auf einer fremden LAN-Party, aber das war eben nicht so
 144 spannend, da sie einen anderen Spielgeschmack hatten und da hab ich schon neue Leute
 145 kennengelernt, aber neue Freundschaften haben sich daraus nicht ergeben.

146 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

147 G.: Das Freunde treffen steht im Vordergrund, weils einfach sehr schön ist die Leute wieder
 148 zu sehen und mit ihnen zu tratschen und mit ihnen gemeinsam was zu machen. Ich sehe die
 149 zwar sonst auch, aber da machen wir halt was anderes, fortgehen, essen gehen,
 150 Familientreffen.

151 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

152 G.: Über Gott und die Welt. Es gibt, glaub ich, kein Thema, das wir auslassen oder auslassen
 153 würden. Wir haben meistens circa eine dreiviertel Stunde Warm up bis alles aufgebaut ist, da
 154 tratschen wir dann nebenbei immer. Das Gleiche hinterher auch, das abbauen. Dazwischen
 155 machen wir eine bis eineinhalb Stunden Pause. Somit unterhalten wir uns sicher zwei Stunden
 156 über was anderes.

157 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure I.:
 158 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

159 G.: Anfänglich war da noch ein bisschen schwieriger, da wir mit LAN-Partys unerfahren
 160 waren, da sind wir kreuz und quer im Raum gesessen, da war die Kommunikation sehr
 161 schwer, eben damit der Feind nicht gleich mitbekommt was man vor hat und es vereitelt.
 162 Mittlerweile haben wir uns auf zwei Räume aufgeteilt und haben vorher fünf bis zehn
 163 Minuten Taktik-Besprechung und nachdem wir dann in getrennten Zimmern sitzen rufen wir
 164 quer durch.

165 I.: Wie koordiniert ihr eure unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

166 G.: Wir reden miteinander. Wir sind in Augenkontaktnähe und in normaler-Redenslautstärke-
 167 Hörweite, da geht das sehr leicht.

168 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

169 G.: Der Chat wird maximal benutzt um den Gegner mal kurz zu verhöhnen. Oder um etwas
170 Frust abzulassen. Also meistens höhnen wir vorher durch die Gegend und auch während dem
171 Spiel.

172 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

173 G.: Vorher weniger, eben nur diese kleine Taktik-Besprechung. Nachher kommentieren wir
174 halt die genialen Spielzüge der anderen so, boah, der Angriff mit dem und dem war ja genial
175 oder da hast du mich so was von erwischt. Meistens eben Komplimente machen fürs
176 strategische Können der anderen oder Eingestehen der eigenen Fehler. Ja und vorher reden
177 wir das Spiel nicht wirklich an.

178 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
179 auch daran?

180 G.: Ja, es wird sowohl die Strategie besprochen als auch das ganze Verhalten. Das ist
181 zwischendurch ja bisschen schwer zum Beispiel zu so sagen, wir treffen uns an dem Punkt um
182 dann von dort einen Angriff zu beginnen, da ist es dann ein bisschen umständlich, wenn der
183 andere länger zu dem Punkt braucht oder vielleicht noch vom Gegner gestört oder überrannt
184 wird dazwischen, da sind eben die Schwierigkeiten, mit denen man zu kämpfen hat.

185 I.: Also wenn ihr eine Strategie besprecht, dann halten sich alle daran?

186 G.: Ja, wenn immer es möglich ist. Ja außer natürlich man rennt irgendwo hin und dann
187 kommt ein kleiner plötzlicher Angriff, den man doch eher vereiteln muss statt dem Großen
188 und Ganzen zu helfen, weil sonst hat man ausgespielt und da muss man halt mit der Strategie
189 brechen.

190 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

191 G.: Ja, gelegentlich. Aber auch nur so oh, das hast du aber gut gemacht, das hast du dir gut
192 ausgedacht. Ich bin meistens am Anfang ziemlich schnell unterwegs und kann meine Armeen
193 ganz gut aufbauen und die anderen Spieler am Anfang sehr gut behindern und da wird eben
194 meine Aufbau-Strategie zeitweise bewundert.

195 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
196 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
197 Werden die Teams räumlich getrennt?

198 G.: Die Teams werden auf alle Fälle räumlich getrennt, weil wir da ja anfänglich
199 Schwierigkeiten hatten mit der internen Kommunikation im Team, weil niemand die
200 Chatfunktion gelesen hat (lacht) beziehungsweise, weil sie im Kampf-Gewirr untergegangen
201 ist. Und wir schauen sehr drauf, dass die Teams ausgewogen sind, weil wenn irgendeine Seite
202 stärker oder schwächer ist, dann ist es einerseits den Schwächeren gegenüber sehr unfair und

203 für die ist es dann nur frustig oder sehr fad. Also wir achten sehr auf das Können und die
204 Spielerfahrung des einzelnen.

205 I.: Wie funktioniert das nun konkret?

206 G.: Von den vorhergehen Spielen wissen wir wer am stärksten spielt und die stärksten Spieler
207 sind auf jeden Fall in getrennten Teams, dann schauen wir wer von den übrigen Leuten circa
208 gleich stark spielt, die werden dann auch wieder in getrennte Teams gesteckt, das ist dann
209 relativ egal ob die jetzt dem oder zu dem gehen, das machen wir dann abwechselnd, so ich
210 hab mit dem das letzte Mal gespielt also spiele ich jetzt mit dem, und so weiter halt.

211 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

212 G.: Nein.

213 I.: Auch keine Wutausbrüche?

214 G.: Ich kann mich an keine erinnern. Wir sind ja eine Familie beziehungsweise langjährige
215 Freunde, wir verstehen uns alle gut, deswegen streitet man wegen so was nicht. Das ist ja nur
216 ein Spiel.

217 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

218 G.: Ich bin 22.

219 I.: Du bist männlich.

220 G.: Ja.

221 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

222 G.: HTL-Matura.

223 I.: Und als Beruf bist du?

224 G.: Vollzeit-Student.

225 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

226 G.: Ich bin ledig und wohn noch bei meinen Eltern. Will aber bald ausziehen

227 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

228 G.: Circa 12.

229 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

230 G.: Neun bis zwölf Stunden.

231 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

232 G.: Laptop, samt Equipment was zum Spielen gehört und aufgrund meiner HTL-Ausbildung
233 habe ich sämtliche Netzwerkkomponenten und kann damit viele Leute anschließen. Dann hab
234 ich noch Kopfhörer, damit ich das Spielgeschehen höre, was sich bei tut und ich auch höre
235 was sich bei meinen Teammitgliedern im Raum tut und den auch nicht mit den Geräuschen

236 störe, weil wenn ein Warnsignal losgeht schauen schon immer alle was da los ist. Aber sonst
237 habe ich nichts.
238 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.
239 G.: Ich danke (lacht)

Interview Nr.4, 07.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

P.: Momentan spiele ich relativ intensiv World of Warcraft, Warcraft 3, Starcraft 2, Counterstrike ab und zu noch und das wäre es eigentlich so von den Games, die ich regelmäßig spiele.

I.: Welches Genre bevorzugst du dabei?

P.: Das Genre sind eigentlich Aufbauspiele und Simulationen und wenn mir grad langweilig ist ab und zu ein Ego-Shooter. Quer durch eigentlich.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

P.: Dass ich generell zum Computerspielen angefangen habe hat auf jeden Fall damit zu tun, dass ich mit den Konsolen aufgewachsen bin, mit Super Nintendo und Gameboy, den ich immer mit mir rumgetragen hab. Und dann gings weiter, als ich den ersten PC bekommen hab, mit Counterstrike, das hab ich damals zu Weihnachten von meinem Cousin bekommen, da war ich eine zeitlang in der ganzen Ego-Shooter-Szene drin, da gab es noch diverse andere Spiele wie Ravenshield, Rainbow Six, da war ich auch relativ erfolgreich in Österreich. Dann bin ich wieder eine zeitlang an den Konsolen hängen geblieben, weil mich der PC nicht so interessiert hat und seit dem es wieder World of Warcraft gibt bin ich wieder mehr am Computerspielen, statt auf der Konsole zu spielen, aber ich bin bei den Konsolen trotzdem immer spielmäßig up-to-date.

I.: Wie alt warst du circa wie du angefangen hast?

P.: So vier oder fünf Jahre, also als ich mit dem Gameboy spielen angefangen hab und mit dem Computerspielen hab ich dann im Alter von 12, 13 angefangen.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

P.: Ja am Anfangs war es mehr auf Spaß und Zeit vertreiben, weil so was wie ein Gameboy war damals was ganz neues, dass man das überall hin mitnehmen konnte und die Zeiten wo Counterstrike kam und das Computerspielen teamfähig wurde, wo man nicht mehr allein zuhause vorm PC gesessen ist, hab ich versucht mich ein bisschen mehr reinzusteigern, das macht mir auch mehr Spaß im Team zu spielen. Das war eigentlich die Hauptveränderung, das Gruppenspiel, jetzt vor allem bei World of Warcraft und mit Counterstrike damals, dass ich das viel mehr genossen hab. Wobei das Einzelspiel natürlich auch Vorteile hat, auf den Konsolen, du kannst einfach aufhören wann du willst, das kannst du halt bei einem

35 Gruppenspiel nicht machen, weil die anderen Leute ja auf dich angewiesen sind. Bei einem
36 Einzelspiel bist auch nicht so sehr an die Zeit gebunden als wenn du mit anderen Leuten
37 spielst und das war eigentlich die Hauptveränderung, die ich durchgemacht habe. Das war
38 damals mehr Spaß und Zeitvertreib und jetzt gehört es eigentlich schon fast zum täglich Brot
39 (lacht).

40 I.: Also dir ist das gemeinsam spielen besonders wichtig?

41 P.: Also ich spiel deswegen in der Gruppe, das macht mehr Spaß und du hast mehr dieses
42 Gruppengefühl und du spielst nicht nur gegen eine Maschine oder gegen ein Programm,
43 sondern du spielst mit anderen Leuten und versuchst dadurch dich ständig zu verbessern und
44 das ist das was mir momentan am meisten Spaß macht.

45 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

46 P.: Ich spiel deswegen Computer, weil man durchs Computerspielen, find ich, relativ klare
47 Herausforderungen bekommt, man hat ein klares Ziel vor Augen, was man erreichen will und
48 man hat einen überschaubaren Rahmen wie das funktioniert und wann man das erreichen
49 kann. Es gibt bei den meisten Spielen auch viele Möglichkeiten, wie man an das Spiel heran
50 geht, man kann sich das gut einteilen bei Computerspielen und das ist der Grund, warum mir
51 Computerspiele so gut gefallen, weil das ganze Rundum-Paket einfach passt, man kann es
52 sich einteilen, man hat die Kommunikation mit anderen Leuten, man kann sich stetig
53 verbessern. Also der Wettbewerb, vor allem bei den neuen Spielen, ist für mich sehr wichtig.
54 Und natürlich auch weils Spaß macht (lacht).

55 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

56 P.: Ich spiel pro Tag, aber das kommt natürlich ganz drauf an wie es momentan mit der
57 Situation mit der Uni aussieht, aber wenn Ferien sind oder ich viel Zeit hab, dann spiele ich
58 sicher so vier, fünf Stunden, zum Teil mehr sogar am Tag. Also grad bei World of Warcraft
59 haben wir gewisse Zeiten, wo wir uns in der Gruppe treffen und da bist du – unter
60 Anführungszeichen – verpflichtet da mindestens vier Stunden am Abend dran zu sitzen und
61 ist normal drei- bis viermal die Woche. Wir spielen meistens am Abend so von 18.30 bis 23
62 Uhr.

63 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
64 Spielen auf?

65 P.: Also damals war ich auch noch oft Tennis spielen, Paintball spielen, da hab ich damals
66 schon viel Zeit in Sport investiert, aber seit die ganzen neuen Online-Spiele gekommen sind,
67 verbring ich schon viel Zeit davor, aber das ist es mir auch wert. Also das ist nicht so, dass ich
68 meine anderen Hobbys vernachlässige, weil ich jetzt Computer spiele, sondern für mich ist es

69 einfach täglich Brot geworden und wie ich früher Tennis spielen gegangen bin, das jetzt ist
70 nicht viel anders für mich, weil ob ich jetzt mit Freunden Tennis spiele oder World of
71 Warcraft spiele, das ist für mich das selbe. Ja und eine Zeit lang habe ich das Studium
72 ziemlich vernachlässigt, was mir auch hinterher gehangen ist bis heute (grinst), aber ich
73 versuch das jetzt zu unterbinden, dass das Computerspielen nicht so viel Einfluss auf das
74 Studium nimmt und ich glaube ich krieg das jetzt relativ gut hin. Priorität hat natürlich klar
75 das Studium und was danach kommt ist Freizeit und momentan ist das für mich grad das
76 Online spielen ein signifikanter Punkt oder eben etwas was ich sehr gern mache, wo ich auch
77 gern meine Freizeit dafür opfere.

78 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
79 Partys?

80 P.: Die ganzen LAN-Partys hab ich primär zu Ego-Shooter-Zeiten gemacht, weil das war
81 einfach ein anderes Gefühl als wenn du mit anderen Leute World of Warcraft spielst, da
82 spielst du mit vielleicht drei oder vier Leuten, aber bei den Ego-Shootern wie Counterstrike
83 macht das einfach viel mehr Spaß. Begonnen hab ich damit als ich so 16 war, da war ich auf
84 der ersten privaten LAN-Party, das hat mir echt viel Spaß gemacht. Ich meine es hat schon
85 einen gewissen Vorteil beim Computerspielen wenn du dein Gegenüber nicht siehst, das hat
86 schon so eine gewisse Intimität, die man sich dadurch aufbauen und behalten kann und weil
87 man grad die meisten Leute kennt mit denen man spielt wenn man auf eine LAN-Party geht,
88 also man weiß schon wen man dort treffen will, also ist das nicht so ein großer Flash, wenn
89 man da hinkommt und weil man ja alle kennt. Das war mehr so ein Freunde treffen und ein
90 Hobby gemeinsam ausüben. Und bei den meisten LAN-Partys steht ja nicht so das spielen im
91 Vordergrund, da geht's ja um das ganze Social Network Zeug, man redet, man trinkt was,
92 schaut Filme, die LAN-Party-Geschichte ist eigentlich nur so ein Seitenthema. Dann war ich
93 später mal auf einer großen, organisierten LAN-Party, da war ich auch mit einigen Freunden
94 dort. Das war ganz was anderes als die privaten, bei den privaten, das ist mehr so wie
95 Fortgehen, man trifft die Leute und unterhält sich mit denen, das ganz normale Zeug was du
96 mit denen auch auf der Uni oder in der Schule reden würdest. Bei den organisierten LAN-
97 Partys geht's mehr um den Wettkampf. Da willst du halt zeigen, dass deine Gruppe, deine
98 Gilde oder dein Clan besser ist in der und der Disziplin als die anderen, da geht's mehr ums
99 messen, wobei du da auch natürlich viele Leute kennenlernenst, also das ist nicht so, dass man
100 da hingeht schaut wer der beste ist und dann wieder die Sachen packt und nach hause geht,
101 man lernt dort auch Leute kennen und es macht auch sehr viel Spaß.

102 I.: Bist du oder warst du in einem Clan?

103 P.: Ich war in mehreren sogar. Also der erste Clan wo ich war, das war bei Counterstrike, das
104 war auch zum Teil mit Familienmitgliedern, also meine Cousins. Da waren wir auch auf der
105 ersten großen LAN-Party. Bei Rainbow Six war ich im erfolgreichsten Österreichischen Clan
106 drinnen, das hat sehr viel Spaß gemacht. Da bin ich auf den Geschmack gekommen, dass
107 wenn mehr rein steckt in das Spiel, dass mehr deutlich mehr rauskriegt, grad wenn man so ein
108 Wettkampf-Typ ist und das gern macht, dass man sich mit anderen misst. Dann war ich
109 nochmal kurz in der Counterstrike-Szene, aber das hat mir dann nicht mehr so gut gefallen,
110 weil ich die ganzen Leute nicht gekannt hab. Dann hab ich eine zeitlang Konsole gespielt, wie
111 sich dann die Konsolen verbessert haben, haben sich auch die Internetverbindungen und
112 Spiele verbessert. Weil damals waren die Nintendokonsolen auf Multiplayer ausgelegt, das ist
113 man dann zu viert, zu fünft mit Freunden aus der Nachbarschaft zusammen gesessen. Und
114 seitdem sich die Konsolen verbessert haben und Internetverbindungen stabiler geworden sind,
115 kann man mit Konsolen auch relativ gut online spielen und da bin ich auch in diverse Clans
116 rein gekommen, grad bei der Playstation 3, wie die rausgekommen ist gabs einen Ego-
117 Shooter, wo ich auch recht oft gespielt hab, aber die Zeiten haben sich einfach aufgehört, weil
118 die Spiele auf der Konsole so rasant neu rauskommen. Es kommt einem einfach so vor als
119 wäre da nur ein wirtschaftlicher Gedanke dahinter, weil da kommt Sequel nach dem anderen
120 heraus, das ist einfach nicht das Gefühl, dass man bei PC-Spielen hat. Und schlussendlich bin
121 ich dann auf World of Warcraft umgestiegen und da wechselt man in Normalfall ständig
122 Gilde und da hat man von der kompletten Anfänger Gilde bis zur High-End-Gilde alles dabei.
123 Jetzt mometan bin ich in einer Gilde, die versucht Content, also das was momentan erreichen
124 kann, dass man immer dran ist, dass man möglichst alles erreicht im Spiel. Ja, das ist die
125 momentane Gilde, wo ich aktiv bin.

126 I.: Wie oft gehst du nun auf LAN-Partys?

127 P.: Seitdem ich World of Warcraft spiele gehe ich eigentlich nur mehr selten auf LAN-Partys,
128 grad mal wenn ein Freund anruft und Bescheid sagt, das ist vielleicht so einmal im Jahr.

129 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

130 P.: Es ist eben so ein Mittelding, wenn man normal was mit Freunden unternimmt und wenn
131 man den Hobbys nachgeht, die man mag, das ist in dem Fall Computerspielen und so hat man
132 eine gute Mischung. Also man kann das Computerspiel spielen, das gerne spielt und man trifft
133 seine ganzen Freunde und diese Mischung macht eben sehr viel Spaß.

134 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

135 P.: Grad die letzten, wo ich dort war, das war komischerweise eine World of Warcraft – unter
136 Anführungszeichen – LAN-Party. Da wird über Internetplattformen wie Facebook und

137 dergleichen werden Einladungen ausgeschrieben oder man wird angerufen und gefragt, wann
138 man Zeit hat, dann wird Raum zur Verfügung gestellt meistens eine Wohnung. Dann trifft
139 man sich, nimmt seinen Rechner mit, weiß im Vorhinein schon relativ lang wer hinkommt,
140 weiß was gespielt wird und so läuft's dann auch ab.

141 I.: Und wie lang dauert das dann circa?

142 P.: Das kommt drauf an welches Spiel gespielt wird, die letzte World of Warcraft-Party, die
143 wir gemacht haben, das war zum vorletzten Release vom Add-On, also zur vorletzten
144 Erweiterung des Spiels, da haben wir das zwei Tage lang gemacht, das ganze Wochenende
145 durch, also eigentlich 24 Stunden durchspielen. Wenn man Ego-Shooter spielt ist man nicht
146 so an die Zeit gebunden als wenn man ein MMORPG spielt, weil du kannst jederzeit
147 abdrehen, es ist nichts Neues, man kennt das Spiel schon und da dauern die LAN-Partys
148 meistens bis Abend oder dass man das auf zwei Tage ausdehnt und dann schläft man
149 gemütlich dazwischen und macht am nächsten Vormittag was komplett anderes. Also das
150 kommt ganz auf das Spiel an, was man spielt.

151 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
152 Kreise“?

153 P.: Also bei mir ist es so, dass ich immer mit den selben Leuten auf LAN-Partys bin, da ist
154 auch immer ein Teil der Familie dabei und paar Freunde von ihnen und das ist der Kreis mit
155 dem ich regelmäßig Computerspiele spiele. Ja, aber in der Schule haben wir auch mal eine
156 LAN-Party organisiert, aber das ist schon Ewigkeiten her. Da haben wir eben eine
157 Counterstrike-LAN-Party organisiert, das war in der Schule selbst drinnen, da mussten wir
158 uns nur eine Genehmigung vom Direktor holen, dass wir das machen dürfen und einmal
159 haben wir das auch bei jemandem zuhause gemacht, der war aus der Nachbarklasse, aber das
160 war nur einmalig. Das war auch lustig und hat sehr viel Spaß gemacht.

161 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

162 P.: Die Spieler mit denen ich momentan LAN-Partys mache oder mit denen ich zu LAN-
163 Partys hingehe, also wenn du ein Computerspieler bist, dann hast du einfach einen PC und der
164 wird dann mitgenommen. Da schleppest du dann auch alle möglichen Kabel mit und nimmst
165 ein paar Mäuse mit. Man geht ja auch nicht zu einem Tennisturnier ohne einen Schläger zu
166 haben (lacht).

167 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
168 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

169 P.: Ich überhaupt nicht. Ich hab Freunde, die das studiert haben und sich damit auskennen,
170 also die Informatik studiert haben. Aber ich denke schon, dass sich durch das

171 Computerspielen mein Umgang mit dem PC verbessert hat, aber dass ich jetzt ein komplettes
172 Netzwerk aufstellen könnte, mit Müh und Not würde ich vielleicht eine normale LAN-
173 Verbindung mit zwei PCs hinbekommen, aber das wars dann schon. Ich verlasse mich da
174 immer auf die anderen.

175 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

176 P.: Ja, Counterstrike wird gespielt und Warcraft ab und zu, Warcraft 3 und Starcraft 2.
177 Eigentlich quer durch die Bank.

178 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

179 P.: Das wird sich jeder Spieler und kaufen und installieren (grinst). Die meisten haben einfach
180 die Spiele, die dort gespielt werden, ansonsten hat man halt Sicherheitskopien dabei, die man
181 schnell installieren kann.

182 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
183 hören, Filmtrailer anschauen etc?

184 P.: Ja, wie ich vorher schon gesagt hab, bei einer LAN-Party geht's nicht nur um Spielen, da
185 verbringen wir auch viel Zeit damit uns zu unterhalten, was zu trinken, Musik zu hören, Filme
186 nebenbei anzuschauen. Es spielen auch in den seltensten Fällen alle gleichzeitig, außer
187 vielleicht anfangs zum hallo sagen (lacht). Man macht schon auch andere Dinge als nur
188 Computerspielen.

189 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
190 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

191 P.: Vielleicht, dass man sich irgendwelche Filme von den andren holt, meistens hat jeder eine
192 externe Festplatte mit. Oder man holt sich ein paar neue Lieder von anderen, die neuesten
193 Alben oder so. Aber das ist nicht der Hauptgedanke, warum ich zu einer LAN-Party gehe.
194 Man hört der und der hat einen neuen Film bekommen und en lädt man sich auf seine
195 Festplatte rüber, aber ansonsten einen Nutzen würde ich daraus nicht ziehen. Das ist einfach
196 ein netter Nebeneffekt.

197 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
198 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

199 P.: Ich hab eher mehr Nicht-Spieler als Spieler im Freundeskreis, aber diejenigen die spielen
200 mit denen spiele ich relativ oft. Und die anderen Leute haben kein Problem damit, dass ich
201 Computer spiele und ich glaube nicht, dass das den Freundeskreis beeinflusst.

202 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
203 gehst?

204 P.: Das waren damals Schulkollegen und Leute aus meiner Verwandtschaft. Also ich kannte
 205 alle sehr gut bevor ich mit den LAN-Partys begonnen habe. Das hat sich dann nebenbei so
 206 ergeben, dass wir gemeinsame Interessen hatten also außerhalb der Schule und außerhalb von
 207 Familienfesten.

208 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
 209 entstanden?

210 P.: Neue Leute kennengelernt eher weniger, weil...nein, ich weiß eigentlich gar nicht warum.
 211 Neue Freundschaften, man lernt eben den ein oder anderen, den man vorher nur per
 212 Nickname gesehen und mit dem man in der Gilde oder einem Clan gespielt hat lernt man zum
 213 ersten Mal persönlich kennen, aber dass ich die Person, die dort kennengelernt habe danach
 214 öfter getroffen hätte oder so ist eigentlich nicht der Fall gewesen.

215 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

216 P.: Bei mir macht sicher das Freunde treffen den größeren Teil aus. Es macht einfach Spaß die
 217 Freunde zu treffen mit denen man auch ein gemeinsames Hobby hat. Es ist nicht zu
 218 vergleichen, wenn ich normal was mit Freunden unternehme, weil da einfach mehr das
 219 Gemeinschaftsgefühl dahinter steckt. Man weiß einfach warum man sich trifft und das
 220 machen die Leute gerne, man kennt die Leute und das macht einfach Spaß. Also ich würde
 221 sagen der soziale Aspekt und die Freundschaft stehen mehr dahinter als das Spielerische.

222 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

223 P.: Das kommt ganz drauf an mit wem ich mich unterhalte, weil wenn ich mich mit meinem
 224 Cousin unterhalte, mit dem ich sehr oft spiele, dann unterhalte ich mich über ganz normale
 225 Dinge, wenn ich mich mit Studienkollegen unterhalte, dann übers Studium und ganz normale
 226 Themen, wies jeder andere normale Mensch auch tut. Aber es passiert halt meistens, dass man
 227 inhaltlich auf Spielthemen abrutscht, dass man sich eben öfter darüber unterhält welches Spiel
 228 kommt jetzt raus, wie war das Spiel, wie weit bist du bei dem Spiel.

229 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure I.:
 230 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

231 P.: Wir unterhalten uns meistens über Voice-Programme von Drittanbietern meistens, weil die
 232 Spiele selbst ja die direkte Kommunikation über Headset und Mirkophon nicht so
 233 unterstützen, deswegen nutzen wir Programme wie Teamspeak. Das geht schneller als wie
 234 wenn man die Sachen schreibt und wenn man grad nichts Taktisches planen muss oder
 235 schnell reagieren muss, grad bei World of Warcraft, wenn man keinen Boss besiegen muss,
 236 dann unterhält man sich meistens, aber 95 Prozent davon beziehen sich aufs Spiel oder andere
 237 Spiele und da wird im Slang geredet.

238 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

239 P.: Im Spiel schreibt man Dinge, die man nicht so schnell erklären muss, aber mit der Gilde
240 ist man sowieso die meiste Zeit über Sprachprogramme verbunden und die werden
241 hauptsächlich genutzt. Aber wenn man mit jemandem reden will der nicht in der Gilde ist
242 muss man die Chatfunktion nutzen.

243 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

244 P.: Das kommt wieder ganz aufs Spiel an. Bei den meisten Spielen, also die strategischen
245 Spiele wo man vorher viel planen muss, da wird vorher besprochen wie wir das angehen und
246 im Spiel selbst versuchen wir wenig zu planen und diese Strategie umzusetzen und nach dem
247 Spiel wird ein Resümee gezogen, was ist gut gelaufen, was ist schlecht gelaufen, da bleiben
248 wir meist bei inhaltlichen Themen vom Spiel und unterhalten uns über die Spiele-Themen
249 und wie wir es das nächste Mal besser machen können.

250 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
251 auch daran?

252 P.: Ja vor dem Spielbeginn werden Strategien besprochen und in den meisten Fällen
253 versuchen sich alle dran zu halten, es gibt leider immer ein paar Ausreißer, die das nicht
254 verstehen und das ist dann halt sehr nervig, weil wir sind immer 25 Leute, die gemeinsam
255 spielen und wenn das dann 23 verstehen und zwei nicht, aber das hängt dann an den zweien,
256 weil man kommt eben nicht weiter, wenn das zwei nicht verstehen und das sehr hinderlich.

257 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

258 P.: Genau. Grad bei Ego-Shootern ist es wichtig, dass man schnell planen kann, da kommts
259 drauf an wie spielt der Gegner, wie taktiert er, welche Taktik wendet er an, da muss man
260 schnell eine Lösung finden, wie man da taktisch dagegen vorgeht. Und bei MMO's wo man
261 gegen das Spiel selber spielt, also wo man in der Gruppe versucht gegen das Spiel zu
262 kämpfen und nicht andere Gegner, steht meistens die gute Planung im Vordergrund, da
263 kommts nicht so drauf an, dass man im Spiel die Taktik umbaut, außer man hat den einen
264 oder anderen Fehler entdeckt, sondern es geht darum sich vorher gut vorzubereiten und
265 danach das gut nachzubearbeiten.

266 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
267 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
268 Werden die Teams räumlich getrennt?

269 P.: Grad bei World of Warcraft ist es so, dass wir immer einen Teamleiter, Rateleiter haben,
270 der den Rate, also die Gruppenzusammenstellung, für einen Abend koordiniert. Diese Person
271 muss sich taktisch irrsinnig gut auskennen und muss wissen, was jede einzelne Person zu

272 machen hat und hier muss geschaut werden, welcher Spieler kommt mit, welchen Charakter,
273 welche Klasse brauchen wir für den heutigen Abend und da muss eine Person entscheiden,
274 wer mit kommt, oder zwei Personen entscheiden wer mitkommt, da brauchen wir halt Leute,
275 die Erfahrung haben, weil wenn wir da 30 Leute haben, die drauf warten, ob sie mitkommen
276 können oder nicht, dann muss eben einer entscheiden ob das in Ordnung geht, weil sonst
277 funktioniert das einfach nicht. Deswegen braucht man einen Teamleiter. Da gibt's auch
278 Rotationen, da sagt man der Spieler setzt aus und die Woche drauf kann er mitspielen, das
279 weiß man aber oft schon vorher, das ist gut geregelt.

280 I.: Und bei LAN-Partys wo nicht WOW gespielt wird?

281 P.: Bei den LAN-Partys weiß man ja schon immer vorher was gespielt wird, bei Ego-Shootern
282 ist das zwei und zwei, also zwei Spieler gegen zwei andere, da gibt's schon von vornherein
283 Teams, weil sich die zwei Spieler aufeinander einspielen müssen oder auch wenn fünf gegen
284 fünf gespielt wird, steht schon vorher die Gruppeneinteilung fest und demnach wird das dann
285 gehandhabt. Also es bringt nix, dass man sich davor, ein paar Monate, dass sich da fünf Leute
286 auf einander einspielen und dann kann der nicht oder der andere nicht, also es muss halt
287 geschaut werden was für die Gruppe das beste ist und da wird auch bei den entscheidenden
288 Spielen werden dann andere Leute mitgenommen als bei den Spielen wo es dann nicht mehr
289 so auf den Sieg ankommt. Grad bei den Ego-Shootern braucht man verschiedene Fähigkeiten,
290 die Karten, die Maps haben einen bestimmten Aufbau, z.b. ein Hürdenlauf der immer anderes
291 aufgebaut ist, da kommts halt auch manchmal auf andere Fähigkeiten an, dass der eine mit
292 dem Scharfschützengewehr umgehen kann, da nimmt man eher den Spieler mit als bei Welten
293 wos eher um Nahkampf und schnelle Reaktionen geht, da muss man halt im vorhinein
294 schauen wer ist auf welchem Gebiet gut und was für Aufgaben stellen sich. Bei den Clan-
295 Wars früher wars auch so, dass die Mannschaft mal die Welt bestimmt und dann die andere.

296 I.: Also es gibt bei euch von Anfang an fixe Teams?

297 P.: Genau, es gibt im vorhinein schon eher fixe Teams. Es bringt auch nix, wenn man dort
298 zum streiten anfängt, wer mitgehen darf und wer nicht, grad bei LAN-Partys, dass wenn man
299 hinget, das ist ja nicht so was alltägliches bei mir, wenn man hinget, dann weiß man schon
300 mit was für Leuten man hinget und in welcher Gruppenzusammenstellung.

301 I.: Sind die Teams dann räumlich getrennt bei euch?

302 P.: Eigentlich nicht. Wenn wir privat LAN-Party machen und da geht's nur darum, dass eine
303 Gruppe aufgeteilt wird unter Freunden in zwei Teams, dann versuchen wir das schon
304 räumlich zu trennen, aber auf den größeren LAN-Partys wo man als gemeinsame Gruppe
305 hinget, da sitzt man dann eben den Gegnern gegenüber, das kann man dann nicht

306 entscheiden, weil man auf einem fixen Standort sitzt, aber bei privaten versuchen wir das
307 schon. Oder die ganzen Sprachprogramme, das kann man sich wie ein Telefon vorstellen wo
308 alle gleichzeitig reden können, da gibt's verschiedene Räume, in die man reingehen kann, und
309 je nachdem in welchem Raum man ist, kann man mit verschiedenen Leuten reden und online
310 solche Räume zusammenstellen, dass die Leute, die gemeinsam online spielen, dass die in
311 einem gemeinsamen Sprachraum drin sind und nur die untereinander reden können, das
312 andere Team hat wiederum einen eigenen Raum und da kann Gruppe eins nicht in das
313 Sprachprogramm von Gruppe zwei Reinhören.

314 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

315 P.: Äh ja, des öfteren (grinst). Also das ist alltäglich, unter Freunden nicht, aber wenn man
316 online mit fremden Leuten spielt, gerade bei World of Warcraft oder auch bei Ego-Shootern,
317 es ist irgendwie ständig ein Streit am laufen, aber das ist nicht unbedingt was schlechtes, bei
318 vielen Leuten dient ja das Computerspielen zum Emotionen loswerden und das müssen nicht
319 nur negative sein, das können auch positive sein. Ist ja auch bei so, wenn ich nicht gut drauf
320 bin spiele ich irrsinnig gern und dann lässt man auch gern seinen Frust ungebremst auf andere
321 los. Also mit Fremden oft, mit Freunden nicht. Grad durch das Online spielen hat man eine
322 gewisse Intimität, die einen gewissen Schutz gibt, man kennt die Leute nicht. Wenn das jetzt
323 ein Spieler aus Deutschland ist oder der Schweiz und der sagt mir irgendwas, dann kann mir
324 der genauso gut den Rücken runterrutschen, weil ich weiß genau, der kann mich beschimpfen
325 und mir das sonst wo hingeht, kann ich ihn muten, also ich kann es bei den
326 Sprachprogrammen so einstellen, dass ich seine Stimme nicht mehr höre, also auf ignorieren
327 setzen und das kann ich im Spiel auch machen. Und das kann man ja mit Freunden nicht
328 machen oder wills auch gar nicht machen. Aber genauso wie es im Freundeskreis zu
329 Streitereien kommen kann, kanns auch im Spiel zu Streitereien kommen, aber das ist eher die
330 Seltenheit unter Freunden.

331 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

332 P.: 21.

333 I.: Du bist männlich.

334 P.: Ja, hoffentlich (grinst).

335 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

336 P.: Matura.

337 I.: Und als Beruf bist du?

338 P.: Vollzeitstudent.

339 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

340 P.: Bei den Eltern wohnend.

341 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

342 P.: 15, 16 sowas.

343 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

344 P.: Boah, da brauch ich einen Taschenrechner dafür (lacht) Ich schätz so sicher 25 Stunden.

345 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

346 P.: Also die Standard-Sachen, die man so zum Computerspielen braucht, von Maus, Tastatur

347 über die sprachdienlichen Sachen wie Head-Set, also Kopfhörer, Mikrophon, externe

348 Lautsprecher, was mir noch fehlt ist ein zweiter Bildschirm, was sehr hilfreich ist, den man

349 dann verbinden kann mit dem eigentlichen Bildschirm.

350 I.: Grafikkarte, Soundkarte?

351 P.: Ja, eine bessere Grafikkarte und Soundkarte, also das ist das was man sich zum Spielen

352 schon zulegen muss, wie beim Rennfahren, da braucht man auch den neuersten Motor oder

353 die neuersten Reifen, wenn man da mithalten will, das ist ein Muss, dass man das Spiel

354 flüssig spielen kann. Dann hab ich noch eine Spielermouse, die sich durch eine höhere

355 Abtaste und präzisere Steuerung auszeichnet und als Tastatur hab ich eine alte Funk-

356 Tastatur, die aber auch bald ersetzt werden wird. Und ansonsten halt einen guten Bildschirm.

357 Grad wenn man lange über mehrere Stunden spielt gibt's nichts Schlimmeres als dass man

358 einen schlechten Bildschirm hat, das merkt man, wenn man auf öffentlichen PCs spielt. Also

359 es tun einem nachher die Augen weh, wenn man auf schlechten Bildschirmen spielt, das find

360 ich ganz wichtig. Der Sessel sollte auch bequem sein, es gibt auch nichts Schlimmeres wenn

361 man auf Plastiksesseln spielt und das über Stunden, das geht gar nicht. Und ansonsten, ich

362 kann noch sagen, ich hab neben meinem PC einen Kühlschrank stehen (lacht), aber den

363 benutze ich gar nicht.

364 I.: Und Konsolen hast du auch?

365 P.: Ja, die hab ich Ohne Ende. Also Nintendo 64, Gameboys alle Generationen, Playstation 2,

366 3, Xbox hab ich keine, da weigere ich mich, das gefällt mir nicht, das ist ein Werk des Teufels

367 (lacht).

368 I.: Also deine Ausstattung könnte man schon als Profi-Equipment bezeichnen?

369 P.: Ja. Also bei Spielen kommts sehr auf die Tastatur und auf die Maus an, grad bei Shootern

370 ist eine Lasermaus etwas das sehr viel bringt, mit vielen Tasten auch bei Rollenspielen, das ist

371 eben das wichtigste was man fürs PC spielen braucht und natürlich einen guten Rechner,

372 damit das spielt flüssig geht, weil es bringt nix wenn alles ruckelt und es kommt auf

373 Geschwindigkeit an, da zählt jede Sekunde und da muss das alles flüssig laufen.

374 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

Interview Nr.5, 08.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

V.: Ich spiele viele verschiedene PC-Spiele. Zum einen spiele ich Ego-Shooter, das zweite sind Strategiespiele, am liebsten auf LAN mit anderen Personen und das dritte sind Mini-Games aus dem Internet oder auf Facebook und Sachen wie Tetris oder Pinball. Die meiste Zeit aber spiele ich Strategiespiele, Ego-Shooter hab ich lange Zeit intensiv gespielt, nur nach einer gewissen Zeit ist die Lust nicht mehr so da alleine gegen den Computer oder andere Online-Spieler zu spielen. Seit längerem spiele ich mit meiner Freundin über LAN und das ist viel lustiger und abwechslungsreicher als jedes Shooterspiel was ich bis jetzt gespielt habe. Ich spiele aber auch Konsolen-Spiele, ich habe eine Playstation 2, einen Nintendo DS, also meine Freundin hat den, und wir haben uns letztes Jahr auch eine Eye-Toy-Kamera besorgt.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

V.: Ja, vor ca. 15 Jahren habe ich zum Spielen angefangen. Ich hatte das Glück, dass mein Vater in der Computerbranche tätig war und immer wieder die ersten PC-Spiele, damals noch auf Diskette, mitgebracht hat. Das waren Sachen wie Prince of Persia, aber von den meisten Sachen weiß ich den Namen nicht mehr und so bin ich ins PC-Spielen reingerutscht, das immer viel Spaß gemacht, das war was Neues. Das war ja damals für jeden Menschen was Neues. Und dann hat sich das entwickelt, die Computerspiele sind besser geworden, die ersten Konsolen sind rausgekommen und ich hab mir zusammen mit meinem Bruder einen Super Nintendo gekauft, da war dann ein, zwei Jahre nichts, wir haben nur Konsole gespielt und erst als richtige Strategiespiele auf den Markt kamen mit einer guten Grafik, mit einer guten Geschichte, bin ich dann auch auf den Zug aufgesprungen. Das Spiel, das ich am meisten gespielt habe war Command & Conquer, das war ein Strategiespiel wo es die Guten und die Bösen gab, ich habe immer die Bösen gespielt, weil man in der wirklichen Welt eh nie der Böse sein kann (lacht) aber auch nicht sein möchte. Dann sind die ersten Ego-Shooter gekommen, da bin ich aber noch nicht eingestiegen, das war mir noch zu unscharf und ungenau. Vor ca. 12 Jahren kam Counterstrike raus, das war das erste taktische Ego-Shooter-Spiel, das hat mich dann gepackt und das hab ich auch viel mit meinen Freunden gespielt. Später kamen dann die Strategiespiele dazu, ich spiele das jetzt parallel. Das hat mich einfach gereizt, etwas aufzubauen und mit Strategie an eine Sache heranzugehen, ein Problem zu lösen und das hat man ja bei den Ego-Shootern nicht, da gibt's nur rennen, schießen, treffen (lacht).

35 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

36 V.: Das hat sich eh schon bei der letzten Frage aufgeklärt, weil ich in dieses Medium schon
37 früh reingerutscht bin, für mich war das was ganz normales. Als ich angefangen hab war das
38 Neue und das Interaktive das Faszinierende daran und jetzt ist es guter Zeitvertreib, man kann
39 sich gut von seinen Problemen ablenken. Außerdem kann man sich in den Spielen immer
40 verbessern, es gibt immer eine Steigerung und wenn man diesen Fortschritt an sich selbst
41 sieht, dann möchte man weiter machen und sich weiter verbessern. Außerdem ist das was
42 schönes, wenn man seine Erfahrungen vom Computerspielen mit seinen Freunden teilen
43 kann, die dasselbe Spiel spielen. Und so entstanden bei mir früher Grüppchen, wo die Leute
44 gewisse Spiele gespielt haben, entweder im Ego-Shooter-Bereich oder im Strategie-Bereich.
45 Was ich auch faszinierend finde ist die Tatsache, dass man beim Spielen in verschiedene
46 Rollen schlüpfen kann, die so im Alltag nie möglich wären. Zum Beispiel bei World of
47 Warcraft, da kann man sich als ganz neuer Mensch definieren und man hat Fähigkeiten, die
48 man im wirklichen Leben nicht hat und man immer etwas neues entdecken kann.

49 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

50 V.: Ich spiele nicht täglich. Früher, also in der Schulzeit, hab ich schon täglich gespielt. Da
51 bin ich am Abend heimgekommen, hab Hausübungen gemacht, gelernt und die restliche Zeit
52 vorm Schlafen gehen habe ich mit Computerspielen verbracht. Heute ist das nicht mehr so,
53 ich möchte zuerst meine Angelegenheiten fürs Studium erledigt haben und Sachen, die sonst
54 noch anstehen bevor ich mich an den Computer setze. Aber wenn ich mal anfangen zu spielen
55 sitze ich schon länger vorm PC. Bei Ego-Shootern ist es leichter auszusteigen, weil die Spiele
56 ja nicht so lang dauern und man immer wieder einsteigen kann. Bei Strategiespielen mach ich
57 das nicht so gern, da spiele ich schon ein, zwei Stunden durch, weil einen das Pausieren oder
58 Abbrechen aus dem Rhythmus bringt und grundsätzlich spiele ich nicht länger als drei, vier
59 Stunden, wenn ich mal spiele.

60 I.: Wann spielst du meistens?

61 V.: Ja durchs Studieren meistens am späten Nachmittag.

62 I.: Inwiefern hat sich dein Spielverhalten im Lauf der Zeit verändert?

63 V.: Mein Spielverhalten hat sich insofern verändert, dass ich nicht mehr so den Bezug zum
64 Spielen habe wie ein Jugendlicher. Ich schaffs natürlich schon in ein Spiel einzutauchen, es zu
65 fühlen, aber ich weiß, umso älter ich werde, umso realistischer denke ich, umso eher weiß ich
66 dass das alles nicht echt ist. Ja, ich spiele einfach nicht mehr so viel wie früher, aber trotzdem
67 regelmäßig und gerne. Ich hab auch nicht mehr diesen unbedingten Drang zu spielen auch
68 wenns schon drei Uhr in der Früh ist und ich hab den ganzen Tag noch nicht gespielt, dass ich

69 das jetzt unbedingt muss. Was sich auch geändert hat, ich spiele lieber Spiele, die einen Hang
70 zum Realismus haben.

71 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
72 Spielen auf?

73 V.: Für meine Ausbildung wende ich um einiges mehr Zeit auf als fürs Spielen. Wenn ich das
74 Spielen mit meinen anderen Hobbys vergleiche, ist es schon ausgeglichen. Mein größtes
75 Hobby neben dem Spielen ist Fußball, das organisiere ich wöchentlich einmal, das sind
76 eineinhalb Stunden, und das kommt zeitmäßig ungefähr hin wie viel ich am PC spiele.
77 Manchmal ist es natürlich auch mehr. Also wenn ich nichts zu tun habe setze ich mich immer
78 gern vor den Computer und wenn ich viel zu tun habe, dann bleibt das Spielen auf der
79 Strecke.

80 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
81 Partys?

82 V.: Meine erste richtige LAN-Party hatte ich erst vor drei Jahren. Ich hab natürlich bei den
83 Ego-Shootern im Internet gespielt, aber das ist nicht vergleichbar mit einer LAN-Party. Im
84 Schnitt haben wir einmal alle zwei Monate eine LAN bei uns zuhause. Und wenn keine LAN-
85 Party ansteht, wo wir meistens zwischen vier und acht Personen sind, spiele ich mit meiner
86 Freundin zusammen. Und das ist unterschiedlich, in manchen Phasen unseres Lebens spielen
87 wir täglich und dann gibt's Monate wo wir gar nicht spielen.

88 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

89 V.: Auf jeden Fall gerne wegen dem Spielen, aber das ist eher zweitrangig, weil nur Spielen
90 kann ich auch alleine über das Internet oder mit meiner Freundin. Für mich geht's eher
91 darum, dass ich mich gern messe mit anderen Leuten. Und natürlich um meine Freunde zu
92 treffen, das ist schon am wichtigsten. Und früher hat man sich in Kraftsachen gemessen, man
93 hat gekämpft und heute macht man das über den Computer (lacht). Also für mich geht's
94 schon ums Zusammenkommen, weil meistens immer nur Leute auf der LAN sind, die ich gut
95 kenne und die meine Freunde sind. Deshalb ist mir das auch wichtig, dass das regelmäßig
96 statt findet, weil so kann ich auch Kontakt zu meinen Freunden halten. Warum ich noch gerne
97 zu LAN gehe, das Spiel gegen reale Personen, weil man kann ja auch gegen die K.I., die
98 künstliche Intelligenz, spielen, ist ganz anders. Der Spielverlauf ist undurchsichtiger und
99 spontaner und es ist eine viel größere Herausforderung. Ich organisiere ja alle zwei Monate
100 eine LAN bei uns zuhause, wo ich meine engsten Freunde, die auch LAN-begeistert sind
101 einlade.

102 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

103 V.: Das ist unterschiedlich. Wir haben schon LAN-Partys über einen längeren Zeitraum
104 geplant, aber es ist auch vorgekommen, dass wir spontan eine gemacht haben, wenn genug
105 Leute kommen wollten. Ja und zur Dauer, wir beginnen meistens mittags, an einem Tag am
106 Wochenende, plaudern zuerst gemütlich, bauen unsere Computer auf, vernetzen uns, dann
107 geht's los mit dem Spielen, da wird dann drei, vier Stunden gespielt, so lange dauert ein
108 durchschnittliches Spiel, dann wird eine Pause gemacht, reflektiert und vielleicht sogar Essen
109 bestellt, dann wird ein zweites Spiel gespielt, das dauert drei bis vier Stunden, wenn das
110 zu ende ist, ist es meistens schon 23 Uhr, dann wird wieder reflektiert, es wird besprochen
111 was gut gemacht wurde, und dann ist eh schon Ende. Also grundsätzlich dauern die LANs bei
112 uns halben Tag, also 12 Stunden.

113 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
114 Kreise“?

115 V.: Ich habe nur einen LAN-Kreis. Bei mir kommen eigentlich immer dieselben Leute, nur
116 dass es eben ein größerer Kreis ist und nicht immer jede Person Zeit hat. Also das wechselt
117 sich ab wer kommt.

118 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

119 V.: Grundsätzlich bringt jeder einen Laptop oder PC mit. Wir haben bei uns in der Wohnung
120 zusätzlich noch einen Stand-PC, der unbesetzt ist, also wenn jemand seinen PC nicht
121 mitschleppen will, kann der natürlich auf unserem spielen. Und zusätzlich haben noch einen
122 Laptop in Reserve, falls ein Spiel mal auf einem Laptop nicht funktioniert. Weil das Spiel, das
123 wir spielen ist ein älteres Spiel und die neuen Betriebssysteme haben oft das Problem, das
124 Spiel abzuspielen. Das heißt, wenn jemand mit dem neuesten Laptop daherkommt, ist er
125 schon anzuschauen, aber das Spiel funktioniert nicht und für solche Fälle haben wir den
126 Ersatz-Laptop.

127 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
128 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

129 V.: Also die Netzwerkherstellung ist grundsätzlich nicht so schwierig, aber wir haben
130 trotzdem immer einen Kollegen dabei, der ein Computerfachmann ist und wenn es
131 Verbindungsprobleme gibt, was natürlich leicht bei 8 PCs der Fall sein kann, ist er zur Stelle
132 und löst das Problem. Ich selbst kenn mich nicht so gut aus, aber durch die regelmäßigen
133 LANs habe natürlich gelernt wie man sich vernetzt und wie das funktioniert. Bei einer kleinen
134 LAN hab ich kein Problem etwas in Ordnung zu bringen, aber wenns um eine größere geht,
135 dann übersteigt das mein Wissen.

136 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

137 V.: Bei uns werden nur Strategiespiele gespielt, hauptsächlich ein bestimmtes Spiel nämlich
138 Star Wars: Galactic Battlegrounds. Aber ich weiß von anderen, dass man natürlich noch viel
139 mehr spielen kann, das geht von Autorennen, Sportspielen bis zu Ego-Shootern. Nur hat sich
140 das bei unserem Freundeskreis nicht durchgesetzt.

141 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

142 V.: Es wird auf jeden Fall einfach mal ausprobiert. Es war ja schon mal so, dass das
143 Betriebssystem zu neu war und das Spiel nicht funktioniert hat. Die Leute, die schon öfter mit
144 ihrem PC da waren haben das Spiel ohnehin von uns zum Installieren bekommen. Ja, somit
145 spielen wir nur mit einer einzigen CD, das war ja anfangs ein Problem, weil je mehr Leute
146 mitspielen, umso mehr CDs braucht man um das Spiel zu starten. Da haben wir uns einfach
147 einen No-CD-Crack aus dem Internet heruntergeladen, der gaukelt dem Spiel vor, dass eine
148 CD im Laufwerk ist, und so haben wir das Spiel dann starten können.

149 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
150 hören, Filmtrailer anschauen etc?

151 V.: In erster Linie ist das plaudern am wichtigsten, aber wir machen auch andere Dinge. Wir
152 hören uns Musik an, tauschen Musik über USB-Sticks oder das Netzwerk aus. Meine Freunde
153 haben den gleichen Musikgeschmack wie ich, somit ist es für mich von Vorteil, wenn sie
154 kommen und was Neues mitbringen. Dann schauen wir uns auch oft Filmtrailer an, weil wir
155 alle Film begeistert sind und besprechen dann vielleicht sogar ob wir uns einen Film alle
156 zusammen anschauen.

157 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
158 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

159 V.: Der einzige persönliche Nutzen, die ich daraus ziehe ist, dass ich Lieder bekomme oder
160 Vorschläge für Lieder und ein zusätzlicher Nutzen ist auf jeden Fall das Pflegen der
161 Freundschaft, das ist mir auch das wichtigste.

162 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
163 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

164 V.: Mein Freundeskreis ist geteilt in Spieler und Nicht-Spieler. Ich würde sagen die eine
165 Hälfte ist spielbegeistert und die andere Hälfte eher nicht. Ich würde schon sagen, dass die
166 Beziehungen in den zwei Freundeskreis unterschiedlich sind. Wenn ich meinen Freundeskreis
167 von Computerspielern anschau, da wird viel über neue Spiele, neue Betriebssysteme oder
168 neue Computersachen gequatscht und bei meinem anderen Freundeskreis steht eher die Uni,
169 die Arbeit oder das politische im Vordergrund und nicht der PC oder Computerspiele und
170 deswegen sind auch die Themen über die im meinem Nicht-Spieler-Freundeskreis gesprochen

171 wird ganz andere. Aber ich habe zu beiden Freundeskreisen einen gleichguten Kontakt und
172 komm mit beiden Kreisen wunderbar aus.

173 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
174 gehst?

175 V.: Das sind gute Freunde. Meine Freundin ist auch immer dabei und ihr Bruder auch.

176 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
177 entstanden?

178 V.: Also ich habe durch meine LAN-Partys keine neuen Leute kennengelernt und es sind
179 keine neuen Freundschaften entstanden, eben deshalb weil ich nur gute Freunde zu meinen
180 LAN-Partys einlade und nicht irgendwelche wildfremden, das ist ja in meiner Wohnung.

181 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

182 V.: Beides. Aber grundsätzliche komme ich ohne dem jeweils anderen nicht aus. Also das
183 Spielen ist super, ist lustig, ist aufregend, aber wenn ich mich danach nicht mit meinen
184 Freunden darüber austauschen könnte, dann würde ich solche LAN-Partys auch gar nicht
185 organisieren, das ist mir extrem wichtig, manchmal vielleicht auch um mir eine Bestätigung
186 zu holen.

187 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

188 V.: Außerhalb des Spiels werden hauptsächlich Themen besprochen, die sich um Musik oder
189 Filme drehen. Und natürlich werden auch weitere Treffen mit den Freunden ausgemacht.

190 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure
191 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

192 V.: Bei unseren ersten LAN-Partys hat das so ausgeschaut, dass wir alle in einem Raum in
193 einem Raum zusammen gesessen sind und die Teams per Chat miteinander kommuniziert
194 haben. Das hat natürlich den Spielfluss beeinflusst und hat nicht so gut funktioniert. Deshalb
195 sind wir dazu übergegangen die Teams räumlich zu trennen, damit man sich im Team besser
196 abreden kann für Angriff und Verteidigung. Das funktioniert konkret so, dass man sich die
197 ganze Zeit abspricht. Ein Strategiespiel funktioniert ja so man baut sich auf, sammelt
198 Ressourcen, wird immer größer und am Anfang ist es eben so, dass man sich abspricht, wie
199 weit bist du, hast du schon Armeen. Und wenn man dann aufgebaut ist spricht man sich für
200 einen Angriff ab, man sollte immer gleichzeitig angreifen, damit diese Kraft voll ausgenutzt
201 wird. Durch die räumlich Trennung und die Kommunikation, die so entsteht, funktioniert der
202 Spielverlauf in der Gruppe viel besser und man kann die Angriffe viel taktischer planen.

203 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

204 V.: Am Anfang wurde sie wie gesagt sehr häufig benutzt. Und jetzt vor Spielbeginn wird sie
205 eigentlich immer genutzt um herumzublödeln, man kann Tastenkombinationen eingeben und
206 dann kommen witzige Sprüche vom Spiel. Das machen wir zum Einschüchtern des Gegners
207 (lacht), aber das ist alles nur Spaß. Oder kurz bevor das Spiel beginnt fragen wir über den
208 Chat ob alle bereit sind, weil wir ja in verschiedenen Räumen sitzen. Aber das wars dann auch
209 schon mit der Chatfunktion.

210 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

211 V.: Also vor dem Spiel wird nur ausgemacht wer mit wem spielt und es werden in den Teams
212 Taktiken besprochen und nach dem Spiel setzen wir uns zusammen und reflektieren und
213 diskutieren über Spielzüge und dergleichen.

214 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
215 auch daran?

216 V.: Ja, es werden vor Spielbeginn Strategien besprochen und grundsätzlich halten sich die
217 Teammitglieder daran, weil nur das führt dann zum Erfolg sich alle zusammenreißen und die
218 Strategie ausspielen, die vorher ausgemacht wurde. Natürlich kommt es vor, dass man
219 Strategien ändern muss, das hängt dann vom Gegner ab. Das ist ja das Schöne an diesem
220 Spiel, dass man nicht einschätzen kann, wie sich der Gegner verhalten wird.

221 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

222 V.: Ja, es wird über die eigene und die gegnerische Strategie reflektiert, weil ich höre ich das
223 ganz gerne um etwas daraus zu lernen, damit ich beim nächsten Mal besser spiele oder
224 weniger Fehler mache. Natürlich werden auch ganz schlechte Strategien ausgelacht und die
225 Leute, die sie gespielt haben, werden ein bisschen geärgert. Und das Team mit der guten
226 Strategie, das ist auch meistens das Gewinnerteam, das wird dann am heißesten besprochen
227 und gelobt.

228 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
229 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
230 Werden die Teams räumlich getrennt?

231 V.: Grundsätzlich versuchen wir unsere Teams ausgeglichen zu gestalten. Das funktioniert so,
232 dass die Spieler, die das Spiel am besten können einmal getrennt werden, und dann wird noch
233 mal aussortiert wer hat schon Erfahrung in dem Spiel oder in ähnlichen Spielen. Man schaut
234 halt, dass es ausgeglichen ist, aber so genau kann man das eh nie machen, weil es gibt Spieler
235 die beim Spielen einfach schneller dazu lernen als andere und schneller besser werden,
236 deshalb ist es oft schwer einzuschätzen wer wie gut ist. Kurzes Beispiel: Bei unserer letzten
237 LAN war ein Spiel-Neueinsteiger dabei, auch ein guter Freund von mir, beim ersten Mal hat

238 er sich noch nicht so gut angestellt und beim zweiten Spiel hat er einen so großen Fortschritt
239 gemacht, das die Teams nicht mehr fair aufgeteilt waren. Also es gibt Personen, die bei
240 Spielen einfach schneller dazu lernen und schneller kapieren als andere.

241 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

242 V.: Nein, es ist noch nie zu einem Streit gekommen. Es wäre auch völlig unsinnig, weil es
243 jeder Spieler selbst in der Hand hat zu gewinnen oder zu verlieren, das hängt nicht vom
244 Gegner ab, sondern wie man sich selbst aufbaut. Außerdem kommen nur Freunde zu unseren
245 LAN-Partys und da nimmt keiner das Spiel so ernst, dass man sich ärgern müsste. Es kann
246 natürlich vorkommen, dass jemand einen kleinen Wutausbruch hat oder kleinen Sticheleien
247 ausgesetzt wird, aber es ist grundsätzlich bei uns schon so, dass die Verlierer ihre Niederlage
248 akzeptieren und man hofft einfach bei der nächsten Chance auf mehr Glück.

249 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

250 V.: Ich bin 25.

251 I.: Du bist männlich.

252 V.: Ja.

253 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

254 V.: Matura.

255 I.: Und als Beruf bist du?

256 V.: Student.

257 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

258 V.: Mit meinem Partner, also meiner Freundin.

259 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

260 V.: Ca. 17 Jahre. Also alles zusammen, auch Gameboy.

261 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

262 V.: Zwei bis drei Stunden in der Woche.

263 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

264 V.: Ich habe einen Computer, einen Laptop, ich habe keine spezielle Grafik- oder Soundkarte,
265 ich habe Boxen, ein Headset, um anderen im Internet zu kommunizieren. Ich habe keine
266 Profiausrüstung, weil mir das Geld dafür zu schade ist und es mit meiner normalen
267 Ausrüstung sowieso sehr gut funktioniert.

268 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

Interview Nr.6, 14.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

C.: Zurzeit spiele ich Warcraft 3, das hab ich vor fünf, sechs Jahren angefangen und hab dann eine kleine WOW-Pause dazwischen gehabt und jetzt spiele ich nicht mehr so viel wie früher und jetzt bin ich irgendwie auf das Spiel zurück gekommen. Angefangen hab – das war natürlich noch im Offline-Modus – mit hauptsächlich Sportspielen, also Fifa Soccer, NBA live, diverse Formel 1- Spiele oder auf Fußballmanager. Dann auch Wertschätzungssimulationen, so was wie Civilization oder Siedler oder Cäsar. Wie wir dann Internet bekommen haben, hab ich begonnen Counterstrike zu spielen, das hat dann circa ein halbes Jahr gedauert, dann bin ich auf Strategiespiele umgestiegen, das erste war Age of Empires beziehungsweise bald danach Empire Earth, das hab ich dann knapp zwei Jahre gespielt, dann kam Warcraft 3, das hab ich auch knapp zwei Jahre gespielt. Dann bin auf Rollenspiel gewechselt eben World of Warcraft, das hat vier Jahre angehalten auch mit einer Pause dazwischen. Und jetzt spiele ich eigentlich nichts spezielles mehr so durchgehend wie früher, es wechselt. Guitar Hero spiele ich auch auf der Konsole. Vor kurzem habe ich wieder viele alte Spiele ausgepackt, Cäsar hab ich auch wieder angefangen und Siedler hab ich wieder kurz angespielt, aber nichts mehr clanmäßig, so auf richtig dauerzocken.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

C.: Wie wir unseren ersten Computer bekommen haben, wobei wenn man den Gameboy noch dazu zählt, also ich wollte immer einen Gameboy haben, hab aber lange keinen bekommen, weil sich unsere Eltern lange dagegen gewehrt haben und deswegen hab ich mir anfänglich immer wieder den Gameboy von einem Freund ausborgen dürfen. Dann waren wir oft auch bei seiner Oma Amiga spielen, das ist ein reiner Spiel-PC, auf dem kann man nicht arbeiten, wie eine Spielkonsole halt. Das war immer nach der Kirche (lacht), nach dem ministrieren. Ja dann haben wir irgendwann unseren ersten PC bekommen, das war ein 133 Mhz PC (lacht) für damalige Verhältnisse nicht so schlecht. Ich glaube da war ich 14 oder 15. Das war zu Weihnachten, da haben wir eben Fifa Soccer dazubekommen und Power F1 und das waren unsere ersten Spiele, die wir gespielt haben. Unsere Eltern haben da immer bewusst drauf geschaut, dass wir gewaltfreie Spiele spielen, danach natürlich speziell Sportspiele oder Simulationen, wo nicht allzu viel Blut spritzt.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

34 C.: Angefangen eben mit den Sportspielen, dann kam Age of Empires, das haben wir aber
35 noch gegen den Computer gespielt. Dann haben wir das Internet bekommen und, nein vorher
36 haben wir auch noch Diabolo gespielt, das war das erste böse Spiel das wir gespielt haben und
37 das unsere Mutter eh ur lang nicht mitgekriegt. Als die dann mal die CD gefunden hat, hat sie
38 sich eh ur aufgeregt und wollte nicht, dass wir das spielen. Dann hat sichs mein Bruder
39 heimlich gekauft und dann haben wir das zwei, drei Monate heimlich gespielt bis es unsere
40 Eltern wieder mitgekriegt haben (lacht). Ja und irgendwann kam dann das Internet und da hab
41 ich von einem Freund Counterstrike bekommen und da haben wir dann nix anderes mehr
42 gespielt. Das war bei mir oft so, dass wenn ich ein Spiel gespielt hab, dann hab wirklich nur
43 dieses eine Spiel gespielt und für halbes, dreiviertel Jahr hat mich nichts anderes mehr
44 interessiert. Bei Counterstrike war das eben ein halbes Jahr, da haben wir auch einen Clan
45 gegründet, also mit Freunden und da haben wir dann auch Clan-Trainings gehabt und da hat
46 das auch mit den Sprachprogrammen angefangen, Gamevoice hat glaube ich das erste
47 geheißen, da konnte man sich gut absprechen und es hat den ganzen Ablauf erleichtert. Wir
48 haben auch eine eigene Clan-Page gehabt. Wir haben das also richtig hochgezogen, das wurde
49 nicht so lari-fari gespielt sondern mit Organisation und einem Terminplan, dass wir uns eben
50 ausgemacht haben an dem Tag um die Uhrzeit haben wir Training. Also das war jetzt nicht so
51 oft, weil ein Profi-Clan spielt jeden Tag, wir haben eher spaß halber gespielt und wenn alle
52 Zeit hatten, haben wir gesagt jetzt haben wir Training und Clan-Wars, wenn wir einen Clan
53 gefunden hatten gegen den wir spielen konnten. Dann kam Empire Earth, da haben wir auch
54 gleich am Anfang einen Clan gegründet, der hieß „Pörk“ (lacht). Auch mit Clan Homepage
55 und da haben wir uns in der Liga angemeldet, das haben wir bei Counterstrike noch nicht
56 gemacht. Die hat ESL-Liga geheißen, da waren wir offiziell angemeldet, das war überhaupt
57 eine offizielle Liga, die hat mehrere Spiele gemanagt. Da haben wir fünf, sechs Saisonen
58 mitgespielt, auch mit Clantrainings, wobei die Clantrainings in dem Sinn eh jeden Tag statt
59 gefunden haben, weil wir sowieso immer zusammen gespielt haben und das war einem
60 Clantraining gleichzusetzen. Dann hats auch einzelne Turniere gegeben, abseits von der Liga,
61 wo ich nie allzu weit gekommen bin (lacht), mein Bruder war da ein paar Mal ganz gut, das
62 war halt doch schwerer da wirklich Erfolg zu haben und die haben auch Preise verteilt, bei der
63 Liga hats auch irgendwas gegeben, aber ich weiß nicht mehr was es als Preise gab. Die ESL
64 war auch was größeres, sie war „die“ Plattform, du warst namentlich etabliert wenn du da
65 irgendwo oben gestanden bist. Meine Brüder haben dann noch weiter gespielt und ich auf
66 Warcraft gewechselt und da war das System ein bisschen anders, da hat es keine Liga
67 gegeben. Der Hersteller, Blizzard, hat hier großen Wert auf Spielstatistiken gelegt und das

68 war für mich äußerst interessant. Da haben wir dann Nächtelang Warcraft 3 gespielt, mit einem
69 Account hab ich dann schon über 2000 Spiele gehabt, also doch ein bisschen was. Da hab ich
70 viel Zeit investiert. Da wir von Blizzard-Spielen sowieso sehr begeistert waren, haben wir
71 dann sehnsüchtig World of Warcraft erwartet, was vom Spielprinzip was ganz anderes war,
72 weil es ein Massive-Multipalyer-Online-Roleplaying-Game ist und man einen Charakter hat,
73 den man aufbaut in einer riesengroßen Welt. Das war das Spiel was bis jetzt den absolut
74 größten Suchtfaktor hatte (grinst). Das Problem ist halt bei solchen Spielen, dass man sehr
75 viel Zeit investieren muss um etwas zu erreichen, ich meine es geht so auch, aber man ist
76 dann doch immer ein bisschen hinten nach, wenn man nicht so viel Zeit investiert wie seine
77 Spielkollegen und weil man natürlich die gleichen Abenteuer bestehen kann, weil wenn du
78 nicht auf dem gleichen Level bist beziehungsweise nicht die gleiche Ausrüstung hast, wird's
79 für deinen Charakter um einiges schwieriger zu überleben und das ist natürlich für die ganze
80 Gruppe schädlich. Teilweise ist das ein Gruppenzwang, also man hat doch öfter länger
81 mitgespielt obwohl man gewusst hat man sollte ins Bett gehen oder lernen oder fortgehen und
82 sich mit Freunden treffen, weil man sich gedacht hat, ich kann jetzt die anderen Leute nicht
83 im Stich lassen, weil die sonst auch aufhören müssen wegen mir. Das war schon ein negativer
84 Aspekt von dem ganzen. Wobei das gesellschaftliche in dem Spiel dann doch wieder gegeben
85 ist, weil man ja nicht wirklich alleine ist und wir haben das ganze auch im Zuge von LAN-
86 Partys gespielt. Also es hat eine Zeit gegeben, wo ich jedes oder fast jedes Wochenende zu
87 einem Freund gefahren bin und ein anderer Freund ist dann auch noch gekommen, unser
88 Stamm waren immer drei Leute, da sind wir dann nebeneinander gesessen und haben gespielt
89 und hin und wieder ist noch ein vier oder fünfter dazu gekommen. Es hatte schon was
90 angenehmeres und freundschaftliches, wenn man beim Spielen nebeneinander gesessen ist,
91 obwohl man es ja nur online spielen kann und auch das ganze drum herum, weil man
92 zusammen kocht, was man zuhause nicht tun würde oder sich dann so nebenbei noch Filme
93 anschaut, also Spaß hats auf jeden Fall immer gemacht. Das ist dann eben drei bis vier Jahre
94 so gegangen. Ich hab nach zweieinhalb Jahren hab ich meine erste Pause eingelegt, da hab ich
95 ein dreiviertel Jahr lang nicht mehr gespielt. Irgendwas anderes hab ich dazwischen gespielt,
96 aber nichts mehr so speziell, bin dann aber doch wieder zurück gekommen, hab dann wieder
97 für knapp ein Jahr gespielt, hab aber jetzt seit einem Jahr wieder aufgehört und war seitdem
98 nicht mehr online in World of Warcraft. Mittlerweile ist mein Account auch gehackt worden,
99 ich mein, ich könnte den wieder reaktivieren lassen, aber ich hab mich bis jetzt nicht
100 überwunden, weil ich jetzt nicht mehr so an dem Charakter hänge, also wenn das früher
101 passiert wäre, wär ich sofort dahinter gewesen, aber manchmal hab ich das Gefühl, dass es

102 nicht so sein soll, dass ich noch mal anfangen, also vielleicht ist das auch gut so. Weil auch so
103 gefragt wurde, warum ich nicht einfach neu anfangen, grad in so Rollenspielen kann ich das
104 nicht, weil wenn ich einen Charakter aufgebaut hab, dann ist das ganze was ich da erarbeitet
105 habe, also das würde ich lieber weiter führen wollen als wieder mit was neuem anfangen. Das
106 ist nichts für mich. Jetzt bin ich wieder auf Warcraft zurück gekommen, von der Welt her ist
107 es ja dasselbe, weils geschichtlich sogar dasselbe ist, aber es ist eben das Strategiespiel wo
108 man nach einem Spiel aufhören kann und man nicht gebunden ist an andere Leute.

109 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

110 C.: Weils mir eigentlich immer Spaß gemacht hat. Man sitzt doch aktiv vor dem Gerät, nicht
111 so wie beim Fernseher wo man sich nur berieseln lässt, was natürlich auch manchmal gut ist,
112 aber im Grunde ist man aktiv dabei und kontrolliert das was am Bildschirm passiert. Ja aber
113 der Hauptgrund ist, dass es mir immer riesen Spaß gemacht hat. Oder in gewissen Situationen
114 merk ich – das ist mir früher nicht so bewusst aufgefallen – wenn mich etwas extrem
115 beschäftigt und ich mir denk ich spiel jetzt einfach, damit ich mich ablenk, dann hilft das für
116 den Moment wirklich, weil man sich auf etwas komplett anderes konzentriert. Ich mein, man
117 könnte natürlich auch was lesen, wobei beim lesen merk ich auch, dass ich dann doch eher
118 abschweife gedanklich und beim Computerspielen bist du halt wirklich aktiv beschäftigt.
119 Wobei man dann oft von der Mutter hört, dass man nicht ansprechbar ist, eben weil man so
120 fokussiert ist. Aber ich glaub das kennt jeder Computerspieler (lacht). Der Wettbewerb gefällt
121 mir auch sehr gut am Computerspielen, weil man sich ja doch bei jedem Spiel mit anderen
122 messen kann und wenn man gut ist gibt einem das schon ein gutes Gefühl (grinst). Ja und
123 sonst schult das Computerspielen auch den Umgang mit dem PC. Dadurch kann ich viel
124 besser mit dem PC umgehen und zum Beispiel hab ich dadurch schnelles Tippen gelernt. Und
125 nicht nur das, man muss ja bei zum Beispiel 3D-Shootern sehr schnell und genau sein. Ich
126 würde schon sagen, dass sich meine Zielgenauigkeit und Reaktionsschnelligkeit durchs
127 Spielen verbessert haben. Oder wenn du durch diese 3D-Welten läufst und abschätzen musst
128 wo sich der Gegner befindet, wenn man sich umgedreht hat, nach links oder rechts gelaufen
129 ist, da bekommt man ein gutes räumliches Vorstellungsvermögen. Ja, man kann sicher einiges
130 für sich mit nehmen aus dem Computerspielen, das finde ich toll daran.

131 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

132 C.: Meistens am späten Nachmittag oder Abend. Am Wochenende kommts drauf an, wenn
133 ich Zeit hab auch zu Mittag oder nach dem aufstehen. Und zeitmäßig, also früher sicher vier
134 bis sieben Stunden am Wochenende, ich mein, es hängt immer davon ab ob etwas
135 angestanden ist, wenn ich zuhause nichts zu tun hatte, bin ich hauptsächlich vor dem

136 Computer gegessen und das waren am Tag im Schnitt sicher fünf Stunden. Und jetzt zwei
137 Stunden, aber es gibt auch Tage da spiel ich gar nichts.

138 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
139 Spielen auf?

140 C.: Hm, mittlerweile liegts bei 20 bis 30 Prozent. In Früher was sicher mehr, es ist sicher über
141 50 Prozent gelegen oder sagen wir 50 Prozent, wenn man die Ausbildung noch hernimmt,
142 wobei natürlich das Lernen schon oft darunter gelitten hat, das streite ich gar nicht ab. In der
143 argen Zeit hat sicher auch mein Freundeskreis darunter gelitten, wobei viele meiner Freunde
144 selbst gespielt haben, was lange Zeit kein Problem war, nur ich sicher zuviel Zeit ins Spielen
145 investiert hab, das ist nicht zum abstreiten. Jetzt hab ich eine gute Balance gefunden. Jetzt
146 verwende ich es zum abschalten und tu es auch wirklich nur, wenn ich weiß, jetzt hab ich die
147 Zeit dafür und irgendwas ansteht, auch unerwartet, dann hör jetzt auch leichter auf, ich wäre
148 früher sicher eher hängen geblieben und hätte gesagt, ich hab keine Zeit, weil ich grad spiele
149 oder hätte sogar eine Ausrede gefunden, aber mittlerweile bin ich da nicht mehr so gefangen.
150 Es ist auf jeden Fall unter Kontrolle.

151 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
152 Parties?

153 C.: Mittlerweile alle drei Monate. Früher, wie gesagt, haben wir das zwei oder drei Jahre so
154 gehandhabt, dass wir jede bis jede zweite Woche irgendwo gegessen sind mit unseren PCs
155 und gespielt haben. Man könnte auch fast sagen, dass wir zuhause eine Dauer-LAN haben,
156 weil ich ja noch mit meinen Brüdern zusammen wohne und jeder seinen PC hat und wir die
157 meisten Spiele gemeinsam spielen. Gerade bin ich aber der einzige, der Warcraft spielt, also
158 bin ich da doch eher alleine, aber meine Brüder spielen eigentlich alles zusammen, also
159 könnte man sagen, dass das wie eine durchgehende LAN ist (lacht).

160 I.: Wie hat das bei dir angefangen?

161 C.: Angefangen hat das mit Counterstrike, da haben wir das aber eher selten gemacht, da
162 gings einfach noch nicht, wo noch jeder bei seinen Eltern gewohnt hat. Wenn einmal einer
163 das Glück hatte am Wochenende alleine zu sein, dann wurde das wahr genommen, ist aber
164 echt nicht oft vorgekommen, das war einmal in einem halben Jahr oder so. Zu Counterstrike
165 war das, weil das das erste Spiel war, das wir alle online gespielt haben. Da waren wir 15, 16
166 Jahre alt. Angefangen mit den regelmäßigen LANs hat das bei Warcraft 3, da waren wir
167 meistens zu dritt oder zu viert, haben das eigentlich auch übers Internet gespielt, aber auch
168 gegen den Computer um irgendwelche Taktiken zu probieren, weil übe nie im Wettkampf
169 (lacht). Ja, bei Warcraft 3 ist es regelmäßiger geworden, aber eher in den Sommerferien, wenn

170 von jemandem die Eltern auf Urlaub waren. Das wirklich komplett regelmäßige war dann bei
171 World of Warcraft, wo wir dann fast jedes Wochenende zusammen gegessen sind und dann
172 immer von Freitag bis Sonntag. Also Freitag Abend sind wir zusammen gekommen nach der
173 Schule und haben dann fast durchgehend bis Sonntag gespielt, natürlich mit Essens- und
174 Schlafpausen und Filmpausen haben auch immer gemacht, also wir haben immer mindestens
175 einen Film geschaut, meistens Samstag Abend und die Kochpause, die auch immer so ein bis
176 zwei Stunden gedauert hat, was wirklich gut war, weil man da doch einen Ausgleich gehabt
177 hat beziehungsweise das hätten wir zuhause nie gemacht, dass wir uns alleine hingestellt
178 hätten und was gekocht hätten und so ist das als Nebeneffekt dazu gekommen, dass wir mit
179 dem Kochen angefangen haben und wir uns meistens wirklich aufs kochen gefreut haben und
180 dann waren wir am Vormittag immer einkaufen, also das hat uns viel Spaß gemacht. Und jetzt
181 mittlerweile, ich mein heute war ich auf einer Privat-LAN, aber nur zu Besuch für drei
182 Stunden und mehr zugeschaut hab, ein bisschen selber gespielt, aber auf dem PC von einem
183 Freund. Also das kommt jetzt nur mehr alle drei Monate vor, also bei Gott nicht mehr so oft
184 wie früher, vor allem weils zeitlich gar nicht mehr geht durch Freundin, Arbeit oder was auch
185 immer, dass man wirklich drei Tage Zeit hat. Diese drei-Tage-LANs finden auch nicht mehr
186 wirklich oft statt.

187 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

188 C.: Von Freitagabend bis Sonntagnachmittag. Früher wars eigentlich auch bis Sonntagabend,
189 aber mittlerweile sind am Nachmittag alle gesättigt. Und organisiert, ja der Gastgeber ruft an
190 und fragt ob ich an dem und dem Wochenende Zeit hab, was er mittlerweile auch schon
191 rechtzeitig macht, früher hats gereicht, wenn man unter der Woche angerufen hat und gefragt
192 hat obs es passt und man hat sofort Zeit gehabt, jetzt muss man da schon fast ein Monat
193 vorher fragen oder dass ich mir dieses Wochenende frei halte. Meistens ist es so, da ich der
194 einzige von unserer Partie mit einem Führerschein bin, dass ich den zweiten abhole mit
195 seinem PC und wir zusammen zum Gastgeber fahren und bei der Heimfahrt ist es dann
196 dasselbe, dass ich ihn wieder mitnehme. Wobei in letzter Zeit ist es auch vorgekommen, dass
197 er von seinem Bruder chauffiert wurde, weil ich später gekommen bin, eben weil wir doch
198 nicht mehr alle zur gleichen Zeit Zeit haben.

199 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
200 Kreise“?

201 C.: Eigentlich hab ich zwei Hauptkreise, der eine ist der angesprochene, wo wir maximal zu
202 viert sind und drei Leute davon den Stamm bilden und der andere LAN-Kreis, da sind wir
203 mehr Leute, dadurch kommts auch viel seltener zu Stande. Da spielen wir auch andere Spiele

204 als in meinem anderen LAN-Kreis, weil die Interessen in andere Richtungen gehen. Da ist die
205 Organisation auch komplizierter eben weil es mehr Leute sind, also durchschnittlich acht. Wir
206 haben auch schon welche zu zwölf gehabt, aber so acht bis zehn Leute sind hier der Standard,
207 wobei da auch Leute von meinem anderen LAN-Kreis dabei sein können, das überschneidet
208 sich.

209 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

210 C.: Jeder hat seinen eigenen (lacht). Früher wars ein bisschen komplizierter, weil nicht so viel
211 PCs zur Verfügung gestanden sind, da haben wir uns unter den Geschwistern die PCs geteilt,
212 was teilweise ein bisschen anstrengend war, weil natürlich jeder spielen wollte und man sich
213 zeitlich abwechseln musste. Aber jetzt ist das kein Problem, weil ein paar Leute zusätzlich
214 einen Laptop zur Verfügung haben und falls einer mal keine Möglichkeit hat seinen PC
215 mitzunehmen, kann man aushelfen. Das ist bei mir oft der Fall, dass ich auf dem PC der
216 Freundin des Gastgebers spiele, die nie anwesend ist, wenn wir eine LAN-Party machen und
217 dadurch ist ihr Laptop frei. Also kann ich ihren verwenden, damit ich meinen PC nicht
218 mitschleppen muss.

219 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
220 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

221 C.: Also dadurch, dass wir unsere EDV-Spezialisten haben hat mich das Gott sei Dank nie
222 wirklich beschäftigen müssen. Aber mittlerweile ist das ja ganz einfach, weil man nur einen
223 Router benötigt, alle sich über diesen Router verbinden und man eigentlich schon loszocken
224 kann. Früher war das komplizierter, da hat man die IP-Adressen aufeinander abstimmen
225 müssen beziehungsweise das Netzwerk für alle zugänglich machen müssen. Hin und wieder
226 gibt's schon noch Probleme mit der Verbindung oder so, da gibt's dann die Spezialisten, die
227 sich da auskennen und was einstellen und schon funktioniert wieder. Aber ich kenn mich
228 zumindest ein bisschen besser als früher aus.

229 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

230 C.: Wir haben eine lange Zeit nur World of Warcraft gespielt, weil das eigentlich alle gespielt
231 haben. Jetzt spielen wir oft Strategiespiele, Empires oder Empire Earth oder auch
232 irgendwelche 3D-Shooter, nicht nur Counterstrike, auch Unreal Tournament oder Medal of
233 Honor. Privat selber hab ich 3D-Shooter selten gespielt, außer Counterstrike und ein bisschen
234 Medal of Honor. Aber 3D-Shooter bieten sich immer für LAN-Partys an, vor allem
235 Counterstrike, das rennt auf jeden PC, fast jeder kennt das Spiel und da ist es für alle
236 einigermaßen gleich fair, was bei Strategienspielen oft das Problem ist, dass das einige besser
237 können und dadurch einen gravierenden Vorteil haben oder es ist eben schwieriger die Teams

238 fair zu gestalten. Ja das sind eigentlich so die zwei Spielgruppen, die hauptsächlich gespielt
239 werden. Ah ja, Rennspiele haben wir auch gespielt, also Need for Speed oder Collin McGray
240 haben wir auch gespielt oder so kleine Fun-Games wie Micro Machines.

241 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

242 C.: Entweder das Spiel ist bei jedem vorhanden, weil wir oft die Spiele auf LAN-Partys
243 gespielt haben, die eh jeder grad zuhause spielt oder sie wurden einfach kopiert und Internet
244 nach einem Crack gesucht, damit es auch ohne CD funktioniert und das ist etwas was am
245 Anfang ein bisschen Zeit in Anspruch nimmt, dass alle nicht nur das gleiche Spiel sondern
246 auch die gleiche Version von dem Spiel am PC haben, weil oft die Hersteller neue Patches
247 herausbringen, damit wird das Spiel aktualisiert, eben dass Fehler behoben werden oder
248 Kleinigkeiten verbessert werden. Wenn jemand ein Spiel länger ein Spiel nicht spielt ist eben
249 das Problem, dass ihm die neuesten Patches fehlen und da muss man schauen, dass alle auf
250 dem gleichen Stand sind, eben dass man den Patch übers Internet sucht oder man ihn von
251 einem Mitspieler kopiert.

252 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
253 hören, Filmtrailer anschauen etc?

254 C.: Wie gesagt Kochen war bei uns oft der Fall und einkaufen fürs Kochen, das war immer
255 am Vormittag. Bei der Weltmeisterschaft wars lustig damals, da haben wir immer
256 zwischendurch ein Fußballspiel angeschaut, da haben wir dann eine Sport-Pause gemacht
257 (lacht). Ja, Filme schauen, Musik hören, einmal hatten wir das, dass wir am Abend fort waren,
258 zurück gekommen sind und weiter gespielt haben, so hat sich das fortgehen auch in zeitlichen
259 Grenzen gehalten (lacht). Aber das war nur einmal. Ja oder dass man mit seinen liebsten
260 telefoniert (lacht). Aber LAN-Partys sind ja dazu da, dass man spielt.

261 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
262 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

263 C.: Was wir am Anfang oft gemacht haben, da hat das große hin- und herschicken
264 angefangen, also dass wir gar nicht mehr gespielt haben, sonder irgendwer hat einen neuen
265 Film gehabt oder Lieder, die der andere noch nicht gehabt hat, an die man früher nicht so
266 leicht ran gekommen wäre, was jetzt aber kein Problem mehr ist, weil jeder die Möglichkeit
267 hat sich Filme und Musik aus dem Internet zu holen. Durchs quatschen hat man sich halt
268 Anregungen geholt für neue Spiele, weil sich einer schon informiert hat. Heute zum Beispiel
269 hab ich zum ersten Mal in 3D am Computer gespielt und die Möglichkeit hätte ich sonst
270 nicht, weil sich das ein Freund vor kurzem zugelegt hat. Also einen 3D-fähigen Monitor mit

271 dazugehöriger Brille, das war ein sehr besonderes Erlebnis (grinst). Oder das man so etwas
272 Neues kennenlernt, so kann mans gleich ausprobieren.

273 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
274 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

275 C.: Eigentlich habe ich sehr viele spielende Freunde und das war schon immer so, also es ist
276 nicht so, dass ich durchs Computerspielen einen neuen Freundeskreis bekommen hätte.
277 Natürlich nicht alle, aber viele meiner Freunde spielen Computer, weils glaub ich für unsere
278 Generation schon fast normal ist, dass jeder zumindest eine Spielkonsole oder irgendwas in
279 der Richtung zuhause hat und mehr oder weniger damit aufwächst. Natürlich hab ich auch
280 Freunde die nicht spielen, aber das sind nicht wirklich viele. Dadurch dass man sich ja
281 hauptsächlich aufgrund der Interessen befreundet und das Computerspielen immer ein
282 Hauptinteresse war, hat sich das so ergeben, dass wir alle Computerspieler waren, von Anfang
283 an. Bei der Freundin ist das halt was anderes, aber das ist ja auch nicht schlecht, weil dann
284 spiel ich halt nicht, wenn ich mit ihr unterwegs bin, was natürlich auch gut ist.

285 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
286 gehst?

287 C.: Sind eigentlich meine besten Freunde. Wenn wir auf LANs sind reden wir nicht nur über
288 Spiele, sondern auch über Beziehungen, eh so wie wenn man zusammen fortgeht und so
289 sitzen wir halt zusammen vorm PC und quatschen oder eben in den Pausen.

290 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
291 entstanden?

292 C.: Auf LAN-Partys selbst nicht, aber durch ein Computerspiel auf jeden Fall, weil wir in
293 unserem Empire Earth-Clan damals einen Schweizer hatten, mit dem wir auch abseits vom
294 Spiel viel über Teamspeak gequatscht haben oder geschattet haben, je nach dem. Bis wir
295 beschlossen haben uns gegenseitig zu besuchen und so ist er mal nach Wien gekommen und
296 wir mal in die Schweiz und seitdem handhaben wir das so, dass er uns jährlich einmal besucht
297 oder wir in die Schweiz fahren. Ja, so ist eine ganz neue Freundschaft entstanden, die sonst
298 sicher nicht zustande gekommen wäre und das lustige ist, wenn wir jetzt zusammen sind
299 spielen wir überhaupt nicht mehr, sondern machen sämtliche andere Dinge und haben so Spaß
300 miteinander. Ja, das hätten wir nicht erwartet (grinst).

301 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

302 C.: Eigentlich beides, weil wir das Treffen mit der LAN verbinden, weil es eben so unter der
303 Woche nicht vorkommt, dass alle gleichzeitig Zeit haben. Natürlich ist das Spielen wichtig,
304 aber auch das Treffen, sonst könnte man ja auch alleine zuhause spielen. Also es hat schon

305 was gesellschaftliches, wenn man zusammen sitzt und seine Freunde trifft und auch so Spaß
 306 hat.

307 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

308 C.: Eben Filme, Musik, Freundinnen (lacht), Beziehungsprobleme oder einfach so was im
 309 Leben so passiert. Eben alles über das man reden würde, wenn man nicht auf eine LAN geht,
 310 sondern sich so treffen würde. Das unterscheidet sich nicht allzu viel.

311 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure
 312 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

313 C.: Ja, einfach rüber schreien (lacht), weil wir ja doch nicht weit auseinander sitzen, ich mein
 314 es hängt von den Räumlichkeiten ab, aber dort wo die LAN-Partys abgehalten werden, sitzen
 315 wir immer in einem Raum nebeneinander, da ist das kein Problem. Ja und wenn man
 316 angegriffen wird, tu man dieses kund (lacht), damit einem die anderen aushelfen
 317 beziehungsweise, wenn man einen Angriff startet, fragt man ob die anderen bereit sind und
 318 dann rottet man sich zusammen und zieht in den Krieg (lacht).

319 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

320 C.: Gar nicht. Also es ist nicht notwendig, weil man sowieso miteinander redet. Vielleicht,
 321 dass man den Online-Gegnern ein „Good Game“ und „Have Fun“ wünscht, das ist das
 322 typische am Anfang eines Spiels. Aber grundsätzlich wird kein chatten verwendet.

323 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

324 C.: Ja, vor allem bei Strategiespielen haben wir oft überlegt, wenn wir verloren haben, was
 325 wir besser machen können beziehungsweise haben wir uns dann, wenns möglich war, die
 326 Wiederholung von dem Spiel angeschaut um sich den Gegner anzuschauen, wie der das
 327 gemacht hat und sich etwas abzuschauen und dann haben wir versucht uns eine Taktik zu
 328 überlegen die ein bisschen erfolgversprechender ist. Oder wenn man gewonnen hat, dass man
 329 sich natürlich freut und sagt, das war super von dir und dass wir das noch mal so probieren
 330 können, weil es so gut geklappt hat. Also mehr oder weniger eine Spielkritik nach dem Spiel
 331 untereinander.

332 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
 333 auch daran?

334 C.: Meistens Ja. Vor allem bei Strategiespielen, weil der ganze Aufbau dann
 335 dementsprechend ablaufen muss, da hat dann jeder seine Rolle, weil man dann natürlich
 336 versucht so vielseitig wie möglich zu sein im Team. Also es werden schon die Strategien
 337 eingehalten und umgesetzt, natürlich muss man auch in einer gewissen Art flexibel sein, wenn
 338 dann etwas völlig unerwartetes vom Gegner kommt, dass man sich selber dann drauf einstellt,

339 aber das passiert dann spontan. Aber grundsätzlich macht man sich am Anfang aus, wir
 340 spielen jetzt so und so und dann hält sich auch jeder dran.

341 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
 342 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
 343 Werden die Teams räumlich getrennt?

344 C.: Also bei meiner Gruppe, dadurch dass wir selten gegeneinander spielen hat sich die Frage
 345 für uns nie wirklich gestellt, weil wir eigentlich immer zusammen spielen. Früher, wenn wir
 346 mal was ausprobiert haben, haben wir schon geschaut, dass die Teams gleich stark sind,
 347 wobei wir eigentlich alle gleich gut sind. Bei der anderen LAN-Partie, da schaut man
 348 natürlich schon, dass die Teams gleich stark aufgeteilt sind, also gleich viele erfahrene und
 349 unerfahrene Spieler in einem Team. Aber eben in meiner Hauptgruppe hat sich die Frage nie
 350 gestellt, weil wir meistens die Spiele gleichzeitig angefangen haben und somit am gleichen
 351 Niveau waren und sowieso immer zusammen gespielt haben eben gegen andere Spieler,
 352 online. Wobei ein paar Mal war ich auf einer LAN wo die räumliche Trennung möglich war
 353 und das war schon sehr sinnvoll, weil man nicht flüstern oder chatten muss während dem
 354 Spiel und das das Ganze schon erleichtert, wenn man nebeneinander sitzt und jeder seinen
 355 Raum hat, wo man normal miteinander kommunizieren kann.

356 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

357 C.: Also zu einem wirklichen Streit nicht, aber Meinungsverschiedenheiten hats schon
 358 gegeben, wenn einer jetzt nicht unbedingt das Spiel spielen wollte, wobei sich die anderen
 359 dann schon danach richten, also ich rede da jetzt von meiner Hauptgruppe, höchstens dann
 360 man dann das Spiel kurz gespielt hat und der eine gesagt hat, ja wurscht, ich spiel eh, aber
 361 wirklich taugen tuts mir nicht und dann ist man eh auf ein anderes Spiel gewechselt oder
 362 wenn man nicht gewusst hat was man dann spielen soll, dass man sich dann einen Film
 363 angeschaut hat oder nur so gequatscht hat. Also Streit hats nie wirklich gegeben.

364 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

365 C.: 25.

366 I.: Du bist männlich.

367 C.: Ja.

368 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

369 C.: Kollegmatura.

370 I.: Und als Beruf bist du?

371 C.: Student und ich arbeite nebenbei Teilzeit.

372 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

373 C.: Bei ist das ziemlich kompliziert gerade, also einerseits wohn ich mit meinen Brüdern
374 zusammen und andererseits allein (lacht), weil ich bin grad am Umziehen und hab bis jetzt mit
375 einen Brüdern zusammen gewohnt, so WG-mäßig und bin grad dabei eine eigene Wohnung
376 zu beziehen.

377 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

378 C.: Mittlerweile sinds (überlegt) zehn bis elf Jahre.

379 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

380 C.: Mittlerweile ein bis zwei Stunden und früher vier bis sieben Stunden.

381 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

382 C.: Ich habe einen Stand-PC, Kopfhörer natürlich. Früher haben wir für die Sportspiele so ein
383 Lenkrad von unseren Eltern bekommen oder gewisse Spiele waren mir einem Joystick besser
384 zu spielen, womit ich mich eigentlich nie wirklich anfreunden konnte. Ich bin einfach mit der
385 Tastatur immer besser zurecht gekommen.

386 I.: Grafikkarte, Soundkarte?

387 C.: Also mein PC beziehungsweise die Hardware ist schon darauf ausgelegt, dass man gut mit
388 ihm spielen kann. Man könnte sagen, ich habe einen Spiel-PC. Und sonst hab ich mir mal
389 eine teure Maus geleistet, aber das war glaub ich keine spezielle Spiel-Maus.

390 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

391

Interview Nr.7, 18.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

X.: Zurzeit World of Warcraft. Star Craft 2 schaue ich mir auch schon an, Assassins Creed hab ich jetzt bisschen gespielt, Anno hab ich gespielt. Ich spiele eigentlich alles Mögliche, quer durch. Alles Neue probiere ich aus und was gefällt, spiele ich länger.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

X.: Ich hab immer schon Computer gespielt. Damals am Amiga bei Oma hab ich gefangen (lacht). Also ich hab immer gespielt, aber selber nie etwas daheim gehabt. Irgendwann ist dann der erste PC zu uns nach hause gekommen und dann konnte ich auch zu hause spielen. Also seit über zehn Jahren spiele ich jetzt, also phasenweise. Früher hab ich irrsinnig viel gespielt und jetzt nur mehr so wies halt grad kommt. Wenns gute Spiele gibt, spiele ich mehr, wenn nicht dann eine zeitlang auch gar nicht. Das ist ganz verschieden, aber eigentlich spiele ich durchgehend. So mit 16 habe ich viel gespielt, also das ist über zehn Jahre her. Da habe ich echt nur gespielt. Ich bin von der Schule heimgekommen und hab gespielt. Ich bin am Wochenende vom fortgehen heimgekommen und hab gespielt. Bin aufgestanden, hab gespielt. War essen, hab gespielt. Also ich habe wirklich viel gespielt früher. Jetzt ist es lang nicht mehr so, aber das war ein paar Jahre lang so damals, so exzessiv.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

X.: Früher hab ich nix anderes im Kopf gehabt. Da war ich immer süchtig nach einem ganz bestimmen Spiel, das war Counterstrike am Anfang oder dann Warcraft, da hab ich nur das im Kopf gehabt, da war mir recht viel wurscht, hab keine Freundin gehabt damals, war eh egal damals. Das ist eben ein paar Jahre so gegangen, aber dann haben sich die Prioritäten verändert im Leben, ich glaub das kommt halt mit dem Alter. Das ist, glaub ich, bei jedem der Computer spielt so, ich meine, manche Leute setzen die Priorität vom Computerspielen jetzt noch hoch, aber bei mir ist das nicht mehr so und früher wars halt extrem. Dann hab ich eine Schule gefunden, die mir Spaß gemacht hat, dann hat das auch Vorrang gehabt, dass ich das fertig krieg und seit dem Beginn vom Arbeiten ist das überhaupt ganz anders, da hab ich das Spielen jetzt mehr als Ausgleich, als Hobby, früher wars mehr als ein Hobby ehrlich gesagt. Hätte ich damals nicht so beschrieben, wars aber eigentlich. Also es ist nicht so, dass ich von der Arbeit heimkomme und mich vor den Computer setz und spiel, manchmal nur noch, aber nicht so oft. Aber wenn ich mal mehr Zeit hab oder jetzt hab ich grad Urlaub das spiele ich auch wieder gern mehr, weils halt mein Ausschalten ist, mein Ablenken, weil zurzeit auch

35 keinen Sport mache. Viele nehmen ja den Sport als Ausgleich und das hab ich halt zurzeit
36 nicht, deswegen spiele ich ganz gerne. Und so hat sich verändert, früher wars eine irrsinnige
37 Sucht, da hat man auch Schule geschwänzt, dass man spielen konnte und jetzt ist es mehr so,
38 dann freut sich drauf, wenn man seine Dienste erledigt hat. Es ist ein angenehmes Hobby, das
39 ich auch eingrenzen kann.

40 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

41 X.: (lacht) das ist schwer zu sagen. Ich glaub man ist ein Computerspieler oder man ist es
42 nicht. Am Anfang haben mich Computer prinzipiell interessiert und hab ein bisschen gespielt
43 und irgendwann ist dazugekommen, dass ich mich mit PCs besser auskannte habe. Hm, aber
44 was mich an Spielen fasziniert, kann ich gar nicht so genau sagen. Ich spiele eben
45 verschiedene Spiele, manche die kommunikativer und weiträumiger sind, wie World of
46 Warcraft, wo du eigentlich reinkippen kannst bis auf ewig. Und andere Spiele eben
47 phasenweise, da spielt man ein Spiel, da ists aus und dann kommt das nächste, also so
48 blockweise. Früher wollte ich gut sein, da habe ich Counterstrike gespielt, da wollte ich gut
49 sein, da wollte ich Leistung bringen und wollte besser sein als die anderen. Jetzt ist es mir
50 wurscht ob ich gut bin oder nicht, jetzt mach ichs nur zum Spaß und zum Ausgleich. Ich weiß
51 nicht, ich kipp da dann halt rein und dann bin ich mit dem Kopf voll dabei und das geht bei
52 nichts anderem eigentlich. Ich mein, ich krieg es schon mit, wenn hinter mir wer was sagt
53 oder so (lacht). Ich einfach mim Kopf wo anders und das ist das was mir eigentlich gefällt,
54 dass ich mich da reinsteigern kann, wenn ich will.

55 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

56 X.: Ich bin Nachtaktiv. Also ich spiele prinzipiell gerne in der Nacht, wenn sichs ergibt.
57 Wenn meine Freundin Nachdienst hat und ich zuhause bin, spiele ich manchmal auch die
58 ganze Nacht. Dann gibt's wieder Phasen wo ich nur eine Stunde davor sitz oder es gibt Tage
59 wo ich gar nicht spiele. Ich bin total unregelmäßig, das hängt auch mit der Arbeit zusammen,
60 weil ich keine regelmäßigen Arbeitszeiten hab, dadurch hab ich mal mehr Zeit mal weniger.
61 Aber im Grunde genommen in der Nacht und wenn ich die Zeit hab, dann spiel ich auch lang.
62 Manchmal schaff ichs die ganze Nacht. Irgendwann neulich hab ich 20 Stunden durchgespielt
63 (lacht) Ja, vor ein paar Wochen. Also es ist echt schwer zu sagen, im Schnitt vielleicht fünf
64 bis zehn Stunden, wenn ich wirklich sitz und die Zeit hab dafür.

65 I.: In der Woche oder am Tag?

66 X.: Das kann auch am Tag sein. Ich kann das wirklich schwer sagen. Manchmal sinds
67 nämlich nur fünf Stunden in der Woche.

68 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
69 Spielen auf?

70 X.: Also ich spiele schon wesentlich weniger als ich arbeite, oh ja das schon (lacht). Bei
71 einem 40-Stunden-Job hast du ja auch gar nicht so viel Zeit um was anderes zu machen. Ich
72 glaub wenn du ein halbwegs normales Leben führen willst, wobei das ja auch wieder
73 subjektiv ist, mein Leben besteht ja nicht nur aus Arbeiten und Computerspielen, ich will
74 meine Freizeit auch anders verbringen, ich will Zeit mit meiner Freundin verbringen, ich will
75 auch mal einkaufen gehen, ich will auch einfach nur vorm Fernseher knozzen. Ja und Sport
76 würd ich gern mal machen, tu es aber nicht, sonst würde ich vielleicht auch noch Sport
77 nebenbei machen. In der Freizeit ist es mal mehr, mal weniger bei mir. Es hält sich die Waage
78 mit meinen anderen Freizeitaktivitäten. Oder ich habe eine Phase wo ich viel spiele und eine
79 Phase wo ich gar nicht spiele. Es wechselt bei mir.

80 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
81 Partys?

82 X.: Die erste private LAN-Party, das war so mit 16 oder 17, also circa vor zehn Jahren, eben
83 als ich intensiv mit dem Spielen angefangen habe. Die gingen immer übers Wochenende, hat
84 im kleinen Rahmen angefangen, wo wir immer fünf, sechs Leute waren. Dann war ich
85 zwischendurch auch auf den großen LAN-Partys und nebenbei waren auch immer private.
86 Das waren damals noch mehr als jetzt. Ich habe selber auch mal eine organisiert damals. Das
87 war für ein Schulprojekt, das haben wir als Schulprojekt durch gebracht (lacht). In der HTL
88 war das, im Fach Projekt Management, da sollten wir ein Projekt starten und wir haben die
89 Idee gehabt, dass wir eine LAN-Party machen, die war ausgelegt für 20 bis 25 Leute, da
90 haben wir einen Raum gemietet und auch alles dafür organisiert, wir haben auch Fragebögen
91 gemacht für die Hintergründe des Projekts. Das war sozusagen meine größte private LAN.
92 Und sonst waren die LANs immer nur in Wohnungen. Mittlerweile ist es so, dass ich nur
93 selten auf solchen LAN-Partys bin und wenn ich bin, dann sitzen wir da zu dritt oder zu viert,
94 damit ich meine Freunde auch wieder sehe. Es wird auch nicht mehr so exzessiv gespielt
95 dabei, ich mein schon auch, aber nicht mehr so: hallo, PC aufbauen und sofort Spielen, das
96 gibt's nicht mehr, weil es wird auch Film geschaut dazwischen oder Essen gekocht, weil es
97 wird nicht bestellt und nebenbei reingestopft, sondern da sitzt du gemütlich beieinander und
98 alle quatschen, also es nicht mehr unbedingt das Spielen im Vordergrund zurzeit. Ich mein,
99 wenn neue Spiele rauskommen, irgendwas was uns alle interessiert, dann wird natürlich eine
100 LAN gemacht und durchgespielt, das gibt's dann schon, aber eben nur ganz selten. Und geh
101 mittlerweile auch nur mehr selten hin, weil wenn ich meine paar Tage frei habe, dann will ich

102 nicht unbedingt am ersten Tag mit dem PC wegfahren, am letzten kommen und dann am
103 nächsten Tag gleich wieder arbeiten gehen. Die Zeit ist es mir nicht wert. Also im Schnitt
104 sinds nur mehr zwei- oder dreimal im Jahr.

105 I.: Und seit wann machst du das weniger?

106 X.: Eigentlich eh schon mehrere Jahre. Nur noch ab und zu, da muss ich wirklich Lust haben
107 auf ein Computerspiel und es muss sich auch ergeben mit der Zeit, dann man ich es. Hm, vor
108 circa vier, fünf Jahren ist das weniger geworden, weil ich dann auch nicht so exzessiv in ein
109 Spiel hineingekippt bin, dass es drei Tage durchspielen will und keine anderen Möglichkeiten
110 haben will. Weil wenn ich daheim spiel, kann ich auch sagen so, ich hör jetzt auf und mach
111 was anderes und wenn dort bin kann ich das nicht.

112 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

113 X.: Wenn ich hingehe, bin ich froh, dass ich mit meinem Computer woanders bin, wo ich
114 wirklich nur spiele, weil da freu ich mich drauf, weil dann weiß ich, da sitz ich da, weil ich
115 spielen will. Deswegen taugt mir das. Wenn ich daheim bin, gibt's andere Dinge und dann
116 denk ich mir, nein, jetzt will ich doch nicht mehr und dort sitzen wir nebeneinander und ich
117 muss nicht über Skype oder andere Sprachprogramme mit ihnen reden, sondern, sie sitzen
118 neben mir, da quatscht du auch automatisch über was anderes als das Spiel selbst, es ist
119 kommunikativer als von daheim und das taugt mir eben daran und dann kannst du auch was
120 anderes machen, weil wenn du aufhört quatscht du eh über was anderes und das passiert nicht,
121 wenn von daheim aus über Skype oder Teamspeak miteinander sprichst, ich mein sicher auch,
122 aber nicht so stark und nicht mit so vielen Leuten vor allem, also ich mach das schon immer
123 mit einem Freund, aber nicht dass wir da zu dritt oder zu viert sind. Und es kommen auch oft
124 andere Leute vorbei, die nicht Computerspielen, sondern einfach nur so zum quatschen. Es ist
125 auch ein allgemeines Freunde treffen. Wenns heißt einer macht das daheim, da ruft man noch
126 andere Freunde an und fragt, ob vorbeikommen wollen und schon sind mehr Leute da.

127 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

128 X.: Wenn wir das machen, dann meistens von Freitag auf Sonntag. Ich bin nicht immer zwei
129 Nächte dort, manchmal fahr ich auch nur für eine Nacht hin und bleib dann länger und fahr in
130 der Nacht wieder heim, einfach weil ich auch einen Tag daheim haben will. Und organisiert,
131 der, der die Wohnung hat ruft an und fragt geht das an dem Wochenende bei dir, ja passt,
132 dann mach ma das. Das passiert halt ein paar Wochen vorher, zwei, drei Wochen vorher.

133 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
134 Kreise“?

135 X.: Nein, immer dieselben mittlerweile. Früher waren es verschiedene Leute, da hab ich da
136 wen gekannt und dort wen gekannt, die das gemacht haben und da hab ich das da und ort
137 gemacht und mittlerweile sind es nur mehr die gleichen Leute. Früher waren das zwei, drei
138 Kreise, also zwei vor allem. Mit dem einen Freundeskreis bin ich eher auf die großen LAN-
139 Partys gefahren und die anderen Leute haben das eher im kleinen Rahmen gemacht, also war
140 das so und so aufgeteilt und wenn die anderen mal was privat gemacht haben, war ich auch
141 dort.

142 I.: Wie oft warst du auf großen LAN-Partys?

143 X.: Das kann ich sogar noch abzählen, das waren fünf oder sechs Mal. Da war ich auch in
144 Linz, ich glaube in Salzburg auch, in St.Pölten und waren halt etliche 100 Leute. Die größte
145 wo ich war, da waren wir 800 Spieler. Das war auch immer ganz nett, das hat andere Vorteile
146 und Nachteile, weil dort hast du eigene riesengroße Turniere und so Geschichten, das kannst
147 du im privaten Rahmen nur machen, wenn du zu zehnt oder mehr bist, zu dritt machst du das
148 nicht. Das sind dann eben andere Hintergründe, da gibt's dann Preise und da sind alle
149 Sponsoren dabei, das ist was ganz anderes. Da fährst du halt mit deinem Clan oder deiner
150 Gilde hin und triffst dich auch mit den Leuten, die du sonst nie siehst, sondern nur hörst über
151 Teamspeak, das ist im privaten ganz anders. Da triffst du deine Freunde, auf den großen
152 LAN-Partys deine Spielkollegen.

153 I.: Du bist also mit denen Clans oder deiner Gilde dorthin gefahren?

154 X.: Ja, ich mein zwei oder drei hab ich auch privat gekannt und da war zum Beispiel ein
155 Tiroler dabei, der ist dann auch dorthin gekommen oder ein Oberösterreicher, eben Leute, die
156 du so nicht triffst aber dort dann einmal siehst. Das war damals der Hype des ganzen, so oh
157 mein Gott, jetzt treffe ich den auch mal, mit dem spiele ich immer nur. Aber das ist mir jetzt
158 herzlich wurscht. Jetzt will ich nur mehr mit Freunden spielen. Das interessiert mich nicht,
159 mich interessieren die Leute nicht mehr, in World of Warcraft ist das überhaupt so weitläufig,
160 dass du da schnell Leute von überall dabei hast auch von Deutschland, aber das hat mich noch
161 nie interessiert. Das sind irgendwelche Leute, mit denen spiele ich unpersönlich. Mit meinen
162 Freunden macht es viel mehr Spaß und zurzeit spiele ich auch nur mit Freunden. Ich bin auch
163 nur mehr mit Freunden in einer Gilde, die kenn ich alle, was da dabei sind.

164 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

165 X.: Jeder nimmt seinen mit. Immer. Mittlerweile hat auch jeder seinen eigenen, früher hast du
166 schon einmal einen ausgeborgt. Meine Eltern haben damals zwei PCs daheim gehabt und
167 wenn die nicht gebraucht wurden, haben einen mal einem Freund mitgenommen, aber
168 prinzipiell hat jeder seinen eigenen.

169 I.: Also auf Reserve wird auch keiner mitgenommen?
170 X.: Nein, das kenn ich nicht. Das wär zu arg (lacht), in meinen Augen. Wenn was nicht
171 funktioniert, wird repariert. Man sitzt ja zu dritt Vorort, das ist halb so wild.
172 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
173 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?
174 X.: Vorher habe ich mich nicht wirklich damit ausgekannt, aber durch die LAN-Partys hab
175 ich mich ein bisschen dafür interessiert, ich mein, die EDV ist irrsinnig tiefes und weitläufiges
176 Gebiet, oberflächlich gesehen kann ich so was einrichten. Ist nicht schwer in meinen Augen,
177 aber ein Experte bin ich sicher nicht. Das kann ich einrichten, aber da gibt's noch so viele
178 Sachen dahinter. Mit Glück kriegt man es hin oder nicht, ich spiel mich halt damit und
179 irgendwann geht's, aber ich habe das technische Know How nicht. Aber so gesehen hab ich
180 durch die LAN-Partys etwas dazugelernt, da hab ichs machen müssen, weil da sitzen dann
181 zehn Leute und neun haben keine Ahnung und hab ein bisschen Ahnung, also hab ichs
182 machen müssen (lacht) und dann hab ich gewusst wie es geht. Manchmal sind dann aber
183 schon Leute dabei, die sich auskennen.
184 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?
185 X.: Wenn ich jetzt wo bin ist es mittlerweile so, dass wir keine richtigen Spielen haben, weil
186 wir eigentlich drauf warten, dass die neuen rauskommen. Beim letzten Mal hab ich ein
187 bisschen World of Warcraft gespielt, aber alleine für mich, da haben die anderen nicht
188 mitgespielt, weil der eine spielt nicht mehr, den anderen interessiert es nicht mehr so, dann
189 haben wir ein anderes Spiel so ausprobiert, das haben wir aber nur kurz gespielt. Gemeinsam
190 länger gespielt haben diesmal nicht, da hat jeder ein bisschen für sich gespielt, aber wir sind
191 nebeneinander gesessen und quatschen halt dabei. Aber die letzten LAN-Partys wo wir
192 gemeinsam gespielt haben, war es World of Warcraft. Früher war es Counterstrike und Need
193 for Speed. Warcraft 3 haben wir auch gespielt, aber gabs das Problem, dass das nicht so viele
194 in unserem Freundeskreis gespielt haben, da war immer nur ich mit zwei, drei Freunden, die
195 das gespielt haben und da waren wir zu wenige. Andere Leute haben wieder andere
196 Strategiespiele gespielt, das hab ich nicht gespielt, das haben die dann unter sich gespielt. Ich
197 bin halt nicht so für Strategiespiele. Es kommt aber jetzt eins raus, das werde ich spielen,
198 Starcraft 2.
199 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
200 hören, Filmtrailer anschauen etc?
201 X.: Ja, also Film schauen schon immer oder Was herzeigen oder ein neues Spiel herzeigen
202 oder den Trailer davon. Vor allem Film schauen, Kochen ist auch immer ein Programmpunkt.

203 Früher ist immer bestellt worden, jetzt Kochen wir immer. Irgendwie witzig, weil früher hast
204 du immer überlegt ja Pizza und Toast einkaufen für den letzten Tag und jetzt wird gescheit
205 gekocht und das find ich gut.

206 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
207 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

208 X.: Nein, eigentlich nicht. Ich stehe ja mit den Leuten auch so in Kontakt und wenn jemand
209 was Neues hat, wo er weiß, das interessiert mich auch, dann ruft er mich an. Also es ist nicht
210 so, dass ich auf die LAN-Party muss um gewissen Dinge zu erfahren. Manchmal tauschen wir
211 ein paar Filme aus, manchmal auch ein Spiel, aber das ist nicht vorrangig, dass ich deswegen
212 hin muss.

213 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
214 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

215 X.: In meinem engsten Freundeskreis spielen eigentlich viele Leute. Manche mehr manche
216 weniger, aber prinzipiell Spiele-interessiert schon. Bei meinem fixen Arbeitsplatz, dort zum
217 Beispiel spielt niemand. Ich hab einen Arbeitskollegen, der ein bisschen Konsole spielt, aber
218 mit Konsolen hab ich nicht so viel am Hut. Das ist eher so, ich hab einen Freundeskreis mit
219 Computerspielern und dann hab ich Freunde auf der Arbeit, die spielen nicht, aber da gibt's
220 dafür andere Aktivitäten. Aber der Freundeskreis, den ich am längsten habe und immer haben
221 werd, da sind immer Spieler dabei.

222 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
223 gehst?

224 X.: Freunde. Gute Freunde. Da ist auch mittlerweile auch niemand mehr dabei, den ich nur so
225 kenne oder nur Bekannte sind da nicht mehr dabei. Früher noch eher, das war es größer
226 gemischt, eben Freunde von Freunden oder Klassenkollegen, die habe ich dann gekannt, aber
227 mehr nicht.

228 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
229 entstanden?

230 X.: Freundschaften nicht. Ich hab die dort gesehen, gewusst wie die heißen und halt so mit
231 denen über Computerspiele reden können, aber im Endeffekt nachher nicht mehr.

232 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

233 X.: Für mich eigentlich das Spielen, weil ich das so selten mache, dass ich mich dann wirklich
234 freu, dass ich spielen kann, so durchgehend. Ich will damit nicht sagen, dass ich daheim
235 abgelenkt werde, aber mich lenkt was ab, weil dann nervt es mich ganz alleine in dem
236 Zimmer sitzen vorm Computer, das ist dann fad, wenn ich weiß, ich könnte auch dort sitzen

237 mit dem Computer mit den Freunden zusammen. Aber der Vordergrund ist für mich schon
238 das Spielen, ich fahre ja auch nur auf LAN-Partys, wenn ich grad was zum Spielen hab. Wenn
239 mich grad kein Spiel wirklich interessiert, fahr ich nicht hin oder nur besuchen, da schau ich
240 nur vorbei und sag hallo und quatsch mit denen und fahr wieder heim. Trotzdem ist für mich
241 das nebeneinander sitzen mit Freunden beim Spielen sehr wichtig.

242 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

243 X.: Allgegenwärtiges. Über die gleichen Dinge, wie wenn du dich mit jemanden auf einen
244 Kaffee triffst, würde ich sagen, eben allgemeines. Bla Bla, was es Neues gibt im Leben,
245 sowas halt.

246 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure
247 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

248 X.: Während dem Spiel wird über das Spiel geredet, normalerweise, aber es hängt vom Spiel
249 ab. Es gibt welche, die probierst du grad aus, die fesseln dich nicht, die spielst du halt nur
250 damit du gemeinsam was spielst. Dann sitzt du halt und klickst, aber redest über was anderes.
251 Oder keiner redet was und alle klicken nur (lacht). Dann gibt's wieder die Spiele, wo jeder
252 voll dabei ist, wo jeder gefesselt und konzentriert ist, dann wird nur übers Spiel geredet, was
253 zu machen ist und so weiter, da wird halt geredet nebeneinander. Wir sitzen in einem Zimmer,
254 das heißt wir brauchen nicht einmal schreien, es hat auch niemand Kopfhörer auf. Und
255 während Spiel, wenn man gut sein will, spricht man sich natürlich permanent ab.

256 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

257 X.: Auf LAN-Partys gar nicht. Das brauchen wir nicht, wenn wir nebeneinander sitzen. Wenn
258 wir daheim sind, chatten wir schon manchmal über das Spiel oder verwenden Teamspeak.

259 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

260 X.: Es gibt ja Spiele, da hörst du nie auf, die spielst du durchgehend, wie World of Warcraft,
261 das spielst man durchgehend, da passieren zwar Sachen, aber über die musst du nicht
262 großartig sprechen, also da gibt's keine großartige Besprechung dazu. Aber dann gibt's
263 Spiele, die man Partienweise spielt wie Warcraft 3 oder Starcraft2, das jetzt kommt, da spielst
264 du mal eine Partie und verlierst, dann überlegst du nachher, warum haben wir das eigentlich
265 verloren, dann man sich zum Beispiel das Replay anschauen und kannst dem Gegner
266 zuschauen, was haben die anderes gemacht, so kann man zum Spiel dazulernen, dann
267 bespricht man was kann jeder anderes machen, was könnten wir gemeinsam besser machen.
268 Das besprichst du in so einem Fall vor dem Spiel und eigentlich auch nachher, also es ist
269 immer zwischen dem Spiel in dem Fall halt. Wenn du gewinnst, denkst du dir passt oder die
270 waren eh schlecht und wenn du verlierst musst du dir eben was überlegen. Es gibt einfach

271 Leute, die besser bei so was sind, ich bin das nicht, ich lass mir das immer gern sagen (lacht)
272 und sag, ok, dann mach es halt anders. Das ist wie wenn Leute über Sport reden und glauben
273 sie sind der Trainer der österreichischen Nationalmannschaft, die überlegen warum macht der
274 das so und so, die haben einfach immer den Überblick und solche Leute gibt's auch beim
275 Computerspielen, die wissen sehr wohl was jeder macht, sie haben voll den Überblick und
276 sagen dir das dann und ich hör halt hin, weil ich sehs nicht. Solche Leute braucht man auch
277 und unter Freunden kommt das auch nicht böse rüber, da schnauzt man nicht rüber. Spiel halt
278 verloren, macht nichts, ist ja nur ein Spiel. Ist ja nicht das wichtigste, so wie früher (lacht).
279 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
280 auch daran?
281 X.: Ja schon. Wenn mans schafft. Wenn nicht hinhaut, dann probiert mans halt noch einmal.
282 Wir gehen das aber schon System an. Es gibt eben Spiele, wo das System klar ist oder wenn
283 du solche Strategiespiele schon lang spielst, dann weiß eigentlich schon jeder was er zu tun
284 hat, automatisch. Du weißt schon der Gegner macht das, das heißt ich muss das machen, das
285 ist dann alles schon klar, da muss nicht mehr so viel besprochen werden. Da reden wir nur
286 kurz, ich mach das und das und es ist für alle klar. Das kommt mit der Erfahrung beim
287 Spielen.
288 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?
289 X.: Ja, bei Strategiespielen schon. Muss man auch machen, wenn man besser werden will.
290 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
291 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
292 Werden die Teams räumlich getrennt?
293 X.: Nein, weil wir sind ja immer nur zu dritt oder zu viert. Wenn wir uns treffen, dann zum
294 gemeinsamen Spielen, also wir gegen irgendwelche anderen Leute im Internet. Früher noch,
295 die eine LAN, die organisiert habe, da haben wir auch ein kleines Turnier gemacht, Warcraft
296 damals noch, da haben wir auch gegeneinander gespielt, aber wir haben uns räumlich nicht
297 trennen können, weil das waren wir 20 Leute in einem großen Raum. Und jetzt wenn du
298 einmal ein Spiel hast, das du gegeneinander spielst, dann sitzt du halt nebeneinander, mein
299 Gott. Man verarscht sich dann eh gegenseitig, das ist dann eh auf Gaudi, also nicht so, dass
300 man das trennen müsste.
301 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?
302 X.: Ich hab noch nie mit wem gestritten wegen einem Computerspiel. Dass sich jemand über
303 sich selbst ärgert kommt aber schon vor. Das kommt immer aufs Spiel an, wie energisch man
304 dabei ist. Ich hab das irgendwann gelernt damals, dass ich das Spiel nicht mehr so ernst

305 nehme, das ist mir jetzt echt wurscht ob ich schlechter bin, dann hab ich halt einen Tag wo ich
306 nur verlier, dann ist es halt so. Entweder ich muss aufhören, wenn ich es nicht packe oder ich
307 muss die Ruhe bewahren. Also ich will mich nicht mehr über ein Computerspiel grün und
308 blau ärgern, das hab ich früher gemacht. Jetzt soll es mir Spaß machen. Aber dass es Leute
309 immer wieder sehr ernst nehmen und sich darüber aufregen müssen oder Wutausbrüche, das
310 trifft es manchmal auch gibt's eben.

311 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

312 X.: 25.

313 I.: Du bist männlich.

314 X.: Ja.

315 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

316 X.: Berufsbildende Schule.

317 I.: Und als Beruf bist du?

318 X.: Vollzeit berufstätig.

319 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

320 X.: Ich ziehe jetzt mit meiner Partnerin zusammen.

321 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

322 X.: Zehn Jahre, würde ich mal sagen.

323 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

324 X.: Ich sag mal 10 bis 20.

325 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

326 X.: Ich habe einen eigenen PC und der ist jetzt über zwei Jahre alt und mit dem spiele ich im
327 Internet, ein Mikrophon habe ich auch. Und wegen Grafikkarte, mein PC ist immer ein Spiel-
328 PC. Also der ist immer High End zu der Zeit wo ich ihn kaufe, weil dann habe ich noch
329 jahrelang und kann damit spielen ohne dass ich großartig was damit machen muss. Eine
330 bessere Soundkarte habe ich auch. Ja und ich habe jetzt nicht die billigste Maus.

331 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

Interview Nr.8, 31.03.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

B.: Ja, WOW zum Beispiel, also World of Warcraft, dann Siedler, Age of Conan hab ich auch ausprobiert und natürlich die ganzen Facebook-Spiele wie Farmville (lacht).

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

B.: Seit wann spiele ich, gute Frage. Ich glaub das hat angefangen mit unserem ersten Computer wie auch die ersten PC-Spiele rausgekommen sind. Irgendwann sind dann die Spiele, die man kaufen kann fad, und dann hat man halt angefangen zu schauen, wie kann man mit anderen Leuten Spiele spielen wo man sich auch messen kann oder verabreden kann online.

I.: Wie alt warst du als du angefangen hast?

B.: Ich schätze so 15. Das war einfach die Zeit wo Computer in geworden sind und jeder in der Schule hat einen Computer gehabt. Und so hat das angefangen, irgendwer hat mir dann mal ein Spiel mitgegeben oder in der Schule hat irgendwer darüber geredet und so bin ich dann auch eingestiegen, weil ich mich einfach dafür interessiert habe, was gibt's für Spiele, was ist das überhaupt, ein Computer und so hab ich das ausprobiert und angefangen zu spielen.

I.: Also spielst du jetzt durchgehend seit deinem 15.Lebensjahr?

B.: Ja, mit Unterbrechungen. Da gabs eben Phasen, wo ich gesagt hab jetzt die Schule wichtiger oder das Studium oder der Beruf und dann hab ein halbes Jahr oder ein Jahr gar nichts gespielt oder eben keine intensiven Spiele, weil Facebook ist ja nicht unbedingt ein intensives Spiel.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt? Was hat sich bei dir getan, was hat sich im Laufe der Zeit verändert?

B.: Ja, man wird einfach sicherer mit dem Computer, mit der Maus, mit der Tastatur. Früher wars ja so, dass man alles mit der Maus gespielt hat und die Pfeile von der Tastatur verwendet hat und jetzt ist es so, dass man mit der kompletten Tastatur spielt, dass man was einprogrammiert. Das hat sich extrem verändert.

I.: Die Art von Spielen, die du spielst, hat sich das auch verändert?

B.: Ja, von Ego-Shootern, was ist WOW eigentlich, ja hin zu Rollenspielen.

I.: Hast du auch noch etwas anderes gespielt?

34 B.: Ich hab ehrlich gesagt keine Ahnung, in welche Kategorie die ganzen Spiele fallen. Age of
35 Empires zum Beispiel, also ein Strategiespiel, oder auch Anno 1602. Oder auch Simulationen,
36 die Sims (lacht).

37 I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

38 B.: Warum spiele ich...einerseits ist es ein netter Zeitvertreib, andererseits ist es auch toll
39 etwas erreichen zu können, also dieser Drang, sag ich jetzt einmal, einzusteigen und
40 aufzuleveln, dass man zu den Besseren gehört, also der Wettbewerb.

41 I.: Spielst du auch um abzuschalten?

42 B.: Also es ist nicht so, dass ich sag, ich hab einen Scheiß-Tag gehabt ich spiel jetzt, sondern
43 es ist eher so, dass ich mir denke, da sind jetzt nette Leute online, die ich auch vielleicht real
44 kenne und wo man dann einfach sagt, mit denen kann man plaudern und es ist eben einfacher
45 während dem Spiel zu plaudern, also online, egal ob Chat oder Head-Set, als dass ich mich
46 noch mit dem treffen muss nach einem langen Tag. Aber es ist nicht so, wie soll ich sagen,
47 ein Wegrennen vor der Realität.

48 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?

49 B.: Es hat Zeiten gegeben, da hab ich mehr gespielt, so drei oder vier Stunden am Tag und
50 natürlich am Wochenende mehr, da ist man ja auch nicht in der Arbeit und jetzt ist es viel viel
51 weniger, so circa eine Stunde am Tag. Da spiele ich am Abend nach der Arbeit und halt am
52 Wochenende, wenn halt das Wetter nicht schön ist oder so und wie es sich ausgeht.

53 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
54 Spielen auf?

55 B.: (lacht) 90 zu 10. Aber das sind Arbeit und Beruf, die 90 Prozent und 10 Prozent fürs
56 Spielen.

57 I.: Und im Vergleich zu anderen Hobbys?

58 B.: Mir bleibt neben einer Vollzeit-Arbeit und einem Studium nicht mehr sehr viel Zeit für
59 anderes, aber vielleicht, dass man die fünf Prozent auf etwas anderes gibt, also 85, 10, 5. Also
60 das Computerspielen macht nur einen sehr kleinen Teil aus.

61 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
62 Partys?

63 B.: Angefangen hat das 2004 mit meinem Exfreund. Oft gehe ich nicht, vielleicht ein bis
64 zweimal im Jahr. Ich wollte ja in der nächsten Zeit mit meinem Freund eine organisieren, aber
65 das wird wohl nichts. Irgendwie wollen keine Leute mitmachen oder mitmachen wollen
66 schon, aber der eine kann am Wochenende nicht, der andere nur am Wochenende und so
67 weiter und was machst du mit nur zwei Leute, das bringt ja nichts.

68 I.: Also du versuchst eine LAN-Party aufzuziehen?

69 B.: Nein, mein Freund zieht auf und mach mit (lacht).

70 I.: Aber du bist regelmäßig auf LAN-Partys gegangen?

71 B.: Ja, schon. Aber ich glaube wir haben mehr veranstaltet als dass ich hingegangen bin. Das

72 war immer bei meinem Exfreund, der hat eine Vier-Zimmer-Wohnung gehabt in einer WG

73 halt und die drei Burschen haben dann immer gesagt, machen wir eine LAN-Party und dann

74 haben Freunde eingeladen, die alle ihren Computer mitgenommen haben oder ihr Notebook

75 und dann ist es halt abgegangen.

76 I.: Wie viele wart ihr da?

77 B.: Ich glaub das höchste waren acht Leute.

78 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?

79 B.: Hm, eigentlich dasselbe wie wenn ich WOW spiele, du kannst mit den Leuten reden, du

80 kannst dich messen. Ja, auch allein die Organisation und so, das ist interessant, find ich. Auch

81 die Leute hinter dem Bildschirm kennen zu lernen, wer steckt dahinter, wie schaut der aus,

82 wer ist das, wie ist der so drauf. Also das menschliche ist mir sehr wichtig.

83 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?

84 B.: Durchschnittlich dauert die von Samstagnachmittag bis Sonntagmittag oder Nachmittag

85 mit schlafen und kochen. Man trifft sich bei jemand in der Wohnung, jeder nimmt einen

86 Schlafsack mit oder je nachdem wie viele Leute es sind gibt's eh genug Bettdecken oder

87 Couches. Jeder nimmt seinen PC mit oder sein Notebook eben, dann wird alles installiert und

88 aufgebaut und dann legt man halt los. Man überlegt sich im Vorhinein welche Spiele werden

89 gespielt, meistens über Facebook (lacht) und dann geht's los und irgendwann in der Früh,

90 wenn wir schon alle solche viereckigen Augen haben, gehen wir schlafen. Am nächsten Tag

91 wird nicht mehr gespielt, da schlafen wir meistens bis Mittag und dann packt sich jeder

92 zusammen und geht langsam nach hause. Oder vielleicht essen wir noch eine Pizza

93 zusammen.

94 I.: Und wie organisiert ihr das?

95 B.: Also so wie es mein Freund macht, der plant das circa zwei bis sechs Wochen vorher, je

96 nachdem wie schwer die Terminfindung ist, wenn Leute sagen ich hab nächste oder

97 übernächste Woche Zeit, dann passt das und wenns nicht geht, dann zieht sich das auch.

98 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-

99 Kreise“?

100 B.: Immer mit denselben Leuten eigentlich.

101 I.: Schon immer?

102 B.: Nein, das ist abhängig vom Freundeskreis, weil die Freunde von meinem Exfreund sehe
103 ich natürlich nicht mehr, das verändert sich schon, aber jetzt, wenn wir uns treffen sind das
104 natürlich immer dieselben. Also ich habe mit dem Freund auch den LAN-Kreis gewechselt
105 (lacht).

106 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

107 B.: Jeder nimmt seinen PC mit oder mein Freund hat zur Not drei Notebooks, zwei Netbooks
108 und einen PC und von daher ist es kein Problem. Also ich hab nur ein Notebook und einen
109 Stand PC, den lass ich meistens daheim und nehme mein Notebook mit und das ist bei den
110 meisten auch kein Problem, weil alle haben einen Computer und den nehmen sie dann mit.
111 Die Reserve-Notebooks haben wir noch nie gebraucht, aber dass ich mir halt eins genommen
112 hab ist schon vorgekommen.

113 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
114 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

115 B.: Ich kenn mich nicht damit aus, weil mein Freund ein Technik-Freak und EDV-Spezialist
116 ist und der kümmert sich darum, da braucht eigentlich gar keiner irgendwas machen, weil er
117 eh schon alles vorbereitet und man braucht nur mehr klick machen und es geht schon. Ich
118 brauch echt nichts machen, höchstens mein Kabel an den PC anschließen. Also ich könnte
119 eine LAN-Party nicht allein organisieren.

120 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

121 B.: Bis jetzt war es WOW oder Age of Empires, Starcraft, Warcraft, hm da war noch etwas,
122 genau, Age of Conan, das ist wie WOW nur in menschlicher Gestalt, voll schlecht, bitte nicht
123 ausprobieren (lacht). Aber wenn dann was Neues rauskommt wird das natürlich auch auf der
124 LAN-Party gemeinsam ausprobiert. Wir haben ja auch alle neue hochleistungsfähige
125 Computer. Ich hab das damals ja für WOW gebraucht oder auch Sims 3, ohne gescheiten
126 Computer ist ja nur ein geruckel. Ich bin ja so eine Downloaderin, also das kann ich etwas in
127 den Download-Ordner schieben. Ich sogar meinen Sims 3 Download-Ordner löschen müssen,
128 weil der schon komplett voll war, das hat schon gar nicht mehr richtig gestartet, da hat man
129 zehn Minuten oder so warten müssen (lacht). Aber das Ausprobieren neuer Spiele ist auf
130 jeden Fall ein Grund, warum ich gerne auf LAN-Partys gehe.

131 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

132 B.: Ja eigentlich hat jeder das Spiel, auf legale oder illegale Weise (lacht). Oft ist es so, dass
133 man eine gecrackte Version aus dem Internet runterlädt und die hat dann einfach jeder und
134 mit dem spielt man dann. Also das ganze Spiel wird aus dem Internet. Aber es gibt schon
135 Spiele, die man sich kauft, WOW zum Beispiel, weil wenn du online spielen willst, dann

136 musst du ja zahlen, das heißt du kannst dir keine gecrackte Version kaufen. Aber es gibt so
137 Spiele wie zum Beispiel Anno 1602, das uralt ist, wo es schon zwei oder drei neue Versionen
138 davon gibt und das kriegst du aus dem Internet. Oder auch Age of Empires 3 oder Starcraft
139 sind auch gecrackte Spiele, auch Warcraft. Das ist alles kein Problem, wie gesagt, mein
140 Freund, der macht das (lacht). Aber es ist ja auch so, dass manche sich das Spiel trotzdem
141 kaufen, weil die wollen dann das Original haben. Aber in Wahrheit sind die, die man online
142 findet genauso gut wie die, die man sich kaufen kann.

143 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
144 hören, Filmtrailer anschauen etc?

145 B.: Also Musik rennt eh meistens, Spielpausen gibt's selten und wenn dann wird vielleicht ein
146 anderes Spiel gespielt wie Poker oder so, oder ein Brettspiel wie Activity oder eben auch
147 Kartenspiele. Und zum essen bestellen wir uns Pizza.

148 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
149 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

150 B.: Ja sicher krieg ich Spiele, aber die sind meistens alleine eh uninteressant von daher kann
151 ich das jetzt nicht hundertprozentig als persönlichen Nutzen bezeichnen. Was eher dahinter
152 steckt ist der gemeinsame Spaß, die gemeinsame Interaktion und dass man vielleicht über
153 Dinge redet über die man, wenn man sich so trifft, nicht redet, eben über Spiele, so das war ja
154 scheiße oder die Grafik ist schlecht, das ergibt sich dann aus der Situation. Also mein
155 persönlicher Nutzen ist eher das Freunde treffen und Spaß haben.

156 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
157 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

158 B.: Ich hab einen großen Bekanntenkreis und davon spielt vielleicht ein Viertel
159 Computerspiele und beim Rest vermute ich es eher nicht, weil wir da auch nicht darüber
160 reden. Bei manchen Leuten ergibt sichs, weil irgendwie im Gespräch fällt oder weil man es
161 ihnen ansieht. Unterschiede gibts somit in den Beziehungen auf jeden Fall, die Menschen sind
162 ja auch unterschiedlich und somit die Interessen. Es gibt dann eben eine Freundin, mit der
163 redest du über andere Dinge als wie mit einer anderen Freundin oder Freund. Mit dem einen
164 redest du über PC-Spiele und mit dem nächsten über Fußball. Also Computerspielen wird da
165 eh wie ein normales Hobby gehandhabt.

166 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
167 gehst?

168 B.: Das sind nicht meine besten Freunde, aber ich zähle sie schon zu meinem engeren
169 Freundeskreis, weil es die besten Freunde von meinem Freund sind. Und von meinen
170 Freunden gibt's nicht viele die so was spielen und wenn sind sie nicht in Wien.

171 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
172 entstanden?

173 B.: Nicht durch private LAN-Partys, sondern durch öffentliche LAN-Partys so wie im
174 Gasometer. Ich war einmal auf so einer großen LAN-Party dort, das war 2005, noch mit
175 meinem Exfreund. Im Rathaus war auch so eine LAN-Party, aber da war ich nicht zum
176 Spielen, sondern nur zum zuschauen dort, da kommt man auch ins Reden, aber da hab ich
177 keinen Kontakt mehr und im Gasometer hat es sich schon ergeben, dass Freundschaften
178 entstandne sind, wobei die Freundschaften jetzt auch eher Bekanntschaften sind, also es war
179 nicht besonders intensiv. Mit manchen hab ich noch über Facebook Kontakt, aber jetzt nicht
180 dass ich regelmäßig treffe.

181 I.: Was habt ihr auf der großen LAN-Party wo du auch mitgespielt hast gespielt worden?

182 B.: Counterstrike hab ich gespielt, aber es sind auch noch andere Spiele gespielt worden.

183 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

184 B.: Beides. Beides gleich. Die Kombination ist es halt, weil Freunde treffen kann ich so auch,
185 ich kann aber so auch Computerspielen. Man verbindet die zwei Dinge einfach miteinander.
186 Diese Kombination macht für mich einfach den Reiz aus.

187 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

188 B.: Über die Leute, zum Beispiel bei WOW, wenn wir uns einloggen, dann redet man ja auch
189 mit anderen Leuten und wenn man off geht, dann redet man halt, der war so deppat, was führt
190 der auf und so weiter. Und sonst geht's eigentlich immer um die Spiele, die wir spielen oder
191 wie das Bier schmeckt (lacht) oder ob man was trinken will oder was essen will. Wenn wir
192 nicht Computerspielen, spielen wir Brettspiele und da redet man wieder über das Spiel. Also
193 es hat immer mit dem Spiel zu tun, die Kommunikation. Vielleicht würden die Männer über
194 Frauen reden, wenn ich nicht dabei wäre (lacht), ich bin eben das einzige Mädchen. Also bei
195 uns stehen wirklich die Spiele im Vordergrund oder zumindest so, dass es mir nicht bewusst
196 ist, dass etwas anderes im Vordergrund stehen würde. Oder möglicherweise wenn Musik im
197 Hintergrund läuft, dass man fragt, was ist denn das für ein Lied, also dass man über die Musik
198 zum plaudern anfängt oder dass man jemand anderen verarscht oder so (lacht).

199 I.: Tauscht ihr auch Musik aus, weil ihr ja alle in einem Netzwerk hängt?

200 B.: Nicht während einer LAN-Party, sondern davor oder danach. Oder die Leute kennen sich
201 ja, wenn irgendwer Musik von jemanden anderem will, dann kriegen sie ja auch.

202 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure
 203 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

204 B.: Eigentlich über das Spiel angeregt, da wird auch geschimpft, wenn irgendwas nicht
 205 funktioniert. Wenn jeder gegen jeden spielt wird natürlich nichts koordiniert, aber wenn wir
 206 in Gruppen spielen dann ist es meistens auch so, dass die in getrennten Zimmern sitzen, dass
 207 die untereinander reden können. Und Teams werden aufgeteilt je nachdem wie viele Leute da
 208 sind also bei vier Leuten zwei gegen zwei oder bei sechs Leuten drei gegen drei, aber das
 209 kommt auch aufs Spiel an und auch ob es jemanden in der Gruppe gibt der nicht so gut ist in
 210 dem Spiel, dann teilt man das schon so ein, dass es fair ist und das Spiel Spaß macht. Also,
 211 dass es zumindest halbwegs ausgeglichen ist.

212 I.: Und eure Vorgehensweise?

213 B.: Ja da sagt man halt geh dorthin oder schieß dahin, ich mach das und das, was machst du.
 214 Also wir stehen dann schon permanent in Kontakt, es ist nicht so, dass jeder macht was er
 215 will, wenn man in einem Team ist.

216 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

217 B.: Kommt drauf an welche Spiele man spielt. Bei WOW ist der Chat sehr wichtig, auch das
 218 Teamspeak, aber wenn zwei Leute in einem Raum sitzen ist es unnötig. Also wenn wir zu
 219 viert sind brauchen wir den Chat gar nicht.

220 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

221 B.: Ja vorher welches Spiel spielen wir und warum. Und nachher was war lustig, welcher
 222 Spielzug war leiwand, was hätte man besser machen können. Bei Starcraft ist es auch möglich
 223 gewisse Aktionen aufzeichnen zu können und sich das nachher anzuschauen und zu
 224 analysieren.

225 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
 226 auch daran?

227 B.: Also daran halten ja. Oft ist es aber, dass man sich nicht vorher eine Strategie überlegt,
 228 sondern man schaut wie sich das Spiel entwickelt und daraus wird eine Strategie entwickelt
 229 und redet sich dann im Team zusammen wie macht man den Gegner fertig. Also den Aufbau
 230 fängt man natürlich in einer gewissen Reihenfolge an, aber bevor nicht irgendwie was da ist
 231 kann man auch nicht planen, das kommt eben drauf an wie der der andere spielt, aggressiv
 232 oder defensiv.

233 I.: Spielen die Leute denn nicht immer ähnlich oder verfolgen ähnliche Strategien?

234 B.: Nein, überhaupt nicht, die spielen immer unterschiedlich. Wenn ich vielleicht, also ich
 235 spiele vielleicht immer gleich oder ziemlich ähnlich, weil ich bin ein defensiver Spieler, also

236 zum Beispiel bei Starcraft oder Warcraft. Aber die Burschen sind da ganz anders, die sind da
237 sehr unterschiedlich in der Spielweise.

238 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
239 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden?
240 Werden die Teams räumlich getrennt?

241 B.: Die Einteilung ist eben, dass man schaut, dass schlechtere Spieler mit guten zusammen
242 spielen, damit auch der Spielspaß da ist. Außerdem macht die faire Teameinteilung das Spiel
243 ja auch interessanter, weil wenn immer nur ein Team gewinnt, dann braucht man gar nicht
244 spielen, weil man möchte ja selber auch den Reiz auskosten zu gewinnen. Ja und wir trennen
245 die Teams räumlich.

246 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

247 B.: Nein. Aber Wutausbrüche schon, wenn etwas nicht funktioniert hat. Zum Beispiel man
248 baut etwas und der zerfetzt dir das während dem Bau und ist man natürlich nach dem fünften
249 Mal schon ur aggressiv, aber ist immer so, dass man das mit Humor nimmt, das ist nicht so,
250 dass das reine Wut ist, man hat immer noch im Hinterkopf, dass es Spaß ist und dass das die
251 Freunde sind und nicht irgendjemand, der dich schikanieren will.

252 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

253 B.: 25.

254 I.: Du bist weiblich.

255 B.: Ja.

256 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

257 B.: Matura.

258 I.: Und als Beruf bist du?

259 B.: Vollzeit arbeitend und ich studiere auch.

260 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?

261 B.: Allein lebend.

262 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?

263 B.: Zehn Jahre, mit Unterbrechungen.

264 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?

265 B.: Sagen wir zehn Stunden pro Woche.

266 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?

267 B.: Ich hab ein Netbook, einen leistungsstarken Stand PC, ein Head-Set, mein 5.1
268 Soundsystem ist mit dem Computer verbunden, und natürlich auch eine gute Grafikkarte und
269 die RAM sind erweitert, damit man genug Speicher hat. Ich hab auch eine Tastatur, die man

270 selber programmieren kann und bei der Maus war mir wichtig, dass die viele Tasten hat, also
271 zusätzlich auf der Seite zwei, also könnte man es schon als spielermäßig angepasst
272 bezeichnen.
273 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

Interview Nr.9, 03.04.2010

I.: Vielen Dank, dass du dich zu diesem Interview bereit erklärt hast!

Welches PC- Spiel/welche PC- Spiele spielst du?

R.: Zurzeit World of Warcraft, das ist ein Rollenspiel und sonst hin und wieder Counterstrike und Age of Empires auch noch oder Empire Earth. Also ich spiele am liebsten Strategiespiele, Ego-Shooter und Rollenspiele. Früher hab auch Sportspiele gespielt, aber zurzeit nicht mehr, das ändert sich immer wieder.

I.: Seit wann – wie hat das angefangen?

R.: Angefangen hab sicher vor über zehn Jahren, das waren damals noch Sportspiele, die haben wir zum Geburtstag bekommen oder zu Weihnachten. Da haben wir angefangen, da war ich circa zehn oder elf Jahre alt. Seitdem hab ich immer gespielt.

I.: Wie hat sich deine Spielkarriere bis jetzt entwickelt?

R.: Am Anfang waren es hauptsächlich Singleplayerspiele, das heißt wir haben das nicht im Internet gespielt, sondern gegen den Computer, da haben wir noch eher weniger gespielt. Nach zwei bis drei Jahren sind wir dann auf Age of Empires umgestiegen, das konnte man dann schon gegen andere Leute im Internet spielen, da war auch der Wettbewerb da. Da haben wir auch mehr gespielt, auch Liga teilweise, das war auch die Phase wir am meisten gespielt haben.

I.: Du sagst wir, wen meinst du damit?

R.: Ich und meine Brüder, weil wir haben immer zusammen gespielt und eigentlich auch die gleichen Spiele, meistens auch immer zusammen im Clan, das ist eine Zusammenkunft von Spielern wo man gegen andere Clans spielt.

I.: Bei welchen Spielen wart ihr in Clans?

R.: Das waren die Strategiespiele eben Empire Earth oder Age of Empires, Counterstrike auch, aber das war nur eher kurz. Das ist solange gegangen bis World of Warcraft rausgekommen ist, da haben wir auch eine Gilde gegründet, das ist so etwas Ähnliches wie ein Clan. Ja und das spielen wir auch jetzt noch in Form einer Gilde und zwar ziemlich regelmäßig eigentlich.

I.: Warum spielst du? Was ist das Faszinierende daran?

R.: Jetzt in erster Linie aus Spaß, früher war es auch die Lust am Gewinnen, der Wettbewerb, das Messen mit anderen Spielern in der Liga. Dadurch, dass alle Freunde auch gespielt haben, war man dadurch immer in Verbindung mit den Freunden. Also auch wegen den Freunden würde ich sagen. Es ja auch Hobby und Freizeit für mich, zum Abschalten, aus Spaß.

35 I.: Wann und wie lange spielst du normalerweise?
36 R.: Zurzeit circa drei Stunden am Tag. Da fang ich meistens am Nachmittag an, manchmal
37 durchgehend bis am Abend, manchmal mit Pause, manchmal mehr manchmal weniger. Am
38 Wochenende ist es dann mehr, wenn man sonst nichts vor hat. Früher war das anders, da hab
39 ich viel mehr gespielt, manchmal sogar den ganzen Tag durch.
40 I.: Wie viel Zeit wendest du im Vergleich zu anderen Hobbys bzw. Ausbildung/Beruf für das
41 Spielen auf?
42 R.: Relativ viel. Ich würde schon sagen, dass es die meiste Zeit meiner Hobbys einnimmt.
43 Auch im Vergleich zu meinem Beruf ist es viel, da ich gerade arbeitslos bin und somit mehr
44 Zeit dafür aufbringen kann als ich vielleicht sollte (lacht).
45 I.: Kommen wir nun zu den LAN-Partys. Wie oft und seit wann gehst du auf private LAN-
46 Partys?
47 R.: Zurzeit fast gar nicht, vielleicht einmal im Jahr auf eine kleine private. Nicht so wie
48 früher, wo wir doch bis zu zweimal Jahr auch größere LAN-Partys gemacht, bei der größten
49 waren das damals 30 Leute. Organisiert hat das ein Freund oder mehrere Freunde, da haben
50 wir auch extra einen Raum angemietet. Aber sonst die kleineren Partys, da waren wir zu
51 siebent oder zu acht, das war auch öfter so alle drei Monate, wobei ich das gar nicht
52 unbedingt als LAN-Party bezeichnen würde, weil das nicht so der große Unterschied zum
53 normalen Zocken war wo man auch sowieso miteinander gespielt hat und das dann auch die
54 gleichen Leute waren mit dem Unterschied, dass man da zusammen gesessen ist.
55 I.: Also ihr habt auch nicht unbedingt zum Computerspielen getroffen, aber ihr habt dann
56 gespielt?
57 R.: Ja es war nicht hauptsächlich zum Computerspielen, das waren mehr so Sessions, wo wir
58 auch dann Filme geschaut haben. Also mehr ein allgemeines Freunde treffen wo dann
59 verschiedene Dinge gemacht wurden.
60 I.: Warum gehst du auf LAN-Partys? Was gefällt dir daran?
61 R.: Aus Spaß natürlich und um die Spiele auch mit anderen Leuten zu spielen, und auch um
62 sich zu messen bei Turnieren. Weil man auch mit den Freunden zusammenkommt und das
63 eine spaßige Angelegenheit ist (grinst).
64 I.: Wie lange dauert eine LAN-Party durchschnittlich und wie wird sie organisiert?
65 R.: Meistens auf jeden Fall über einen Tag, über die Nacht dann meistens auch mit
66 durchmachen und Red Bull und allem was dazu gehört (lacht). Also mindestens 24 Stunden,
67 oft auch zwei Tage lang, kommt drauf an wann die Leute müde werden und ein Bett
68 brauchen.

69 I.: Wie wird das bei euch organisiert?

70 R.: Das hat meistens ein Freund organisiert, der auch die Räumlichkeit dazu hatte in seinem
71 Keller, das haben wir meistens auch persönlich untereinander ausgemacht, wann jeder Zeit
72 hatte und dann haben wirs gemacht. Das war dann immer mit Selbstversorgung, jeder hat
73 etwas zu essen oder zu trinken mitgebracht.

74 I.: Bist du immer mit denselben Leuten auf LAN-Partys oder hast du verschiedene „LAN-
75 Kreise“?

76 R.: Meistens immer dieselben Leute. Früher waren auch andere Leute dabei, die ich nicht so
77 kannte, bei den größeren LAN-Partys, aber sonst eher die gleiche Runde.

78 I.: Wie kam es, dass du früher einige Leute nicht kanntest?

79 R.: Das waren Freunde von Freunden, also über drei Ecken. Das war ja dann schon fast eine
80 offene Veranstaltung.

81 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder einen PC zum Spielen hat?

82 R.: Indem jeder seinen eigenen mitbringt. Es kommt auch vor, wenn jemand mal keinen PC
83 hat, dass ihm einer geborgt wird von jemand der mehr hat. Oft hat auch jemand einen Laptop
84 und einen PC mit auf Reserve eben, da wird sich auch gegenseitig ausgeholfen.

85 I.: Wie macht ihr das mit der Netzwerkherstellung? Kennst du dich auch damit aus bzw. hast
86 du durch die LAN-Partys technisch etwas dazu gelernt?

87 R.: Das haben auch meistens die anderen gemacht (lacht), also was die Technik betrifft bin
88 ich da nicht bewandert. Ich hab damit nicht beschäftigt. Es gab immer einen der das ganze
89 Netzwerk eingerichtet hat für alle, ich hab dann immer nur die IP-Adresse eingegeben, die
90 mir angesagt wurde und dann war ich dabei. Ich könnte das selbst nicht machen oder
91 vielleicht mit viel Glück (lacht).

92 I.: Welche Spiele werden auf den LAN-Partys gespielt?

93 R.: Das ist verschieden, aber hauptsächlich Ego-Shooter, weil das auch am meisten Spaß
94 macht auf LAN-Partys. Eben alles was man im Wettbewerb spielen kann, Strategiespiele
95 gehen da auch. Also Counterstrike, Unreal Tournament, Medal of Honor, das sind Ego-
96 Shooter und bei den Strategiespielen ist Warcraft oder Age of Empires sehr beliebt. Ja, World
97 of Warcraft spielen wir auch.

98 I.: Mit welchen Spielen habt ihr eure Turniere gespielt?

99 R.: Das war nur mit den Strategiespielen, das war eins gegen eins, bis am Ende einer übrig
100 bleibt, mit so einem Turnierbaum und Play Offs.

101 I.: Wie wird dafür gesorgt, dass jeder das Spiel auf seinem PC spielen kann?

102 R.: Wenn jemand das Spiel nicht hat, kann man es sich von der Festplatte von jemand
103 anderem holen über das Netzwerk und einen No-CD-Crack runterladen, dann kann man es
104 spielen auch wenn man es nicht hat. Also es reicht, wenn einer das Spiel hat und das ist öfters
105 vorgekommen, dass einer der Dealer war sozusagen (lacht) und an die anderen weitergegeben
106 hat.

107 I.: Macht ihr in den Spielpausen auch andere Dinge als euch zu unterhalten? Z.B. Musik
108 hören, Filmtrailer anschauen etc?

109 R.: Ja, Filme schauen hauptsächlich. Essen und was halt dazu gehört, kleine Schlafpausen,
110 Rauchpausen, mal an die frische Luft gehen. Also es ist auf jeden Fall mehr als nur das
111 Computerspielen, wir machen auch viele andere Dinge zusammen.

112 I.: Ziehst du einen persönlichen Nutzen aus LAN-Partys, sprich gibt es Dinge, die du nur dort
113 erfährst oder bekommst du z.B. bestimmte Spiele nur auf LAN-Partys?

114 R.: Dadurch, dass dann viele Leute dort sind, die einen großen Vorrat haben an Spielen,
115 Musik und Filmen kann man auf jeden Fall einen Nutzen daraus ziehen und das austauschen
116 mit anderen und sich auch Sachen besorgen, die man sonst nicht hätte und das ziemlich
117 schnell und risikofrei (lacht). Ja, ich hab das natürlich auch gemacht. Also ich nehme schon
118 was für mich mit von dort.

119 I.: Wie sieht dein Freundeskreis aus? Wie viele Spieler/Nicht-Spieler sind darin vertreten?
120 Unterscheiden sich die Beziehungen dahingehend?

121 R.: Es gibt einige, die auch so viel spielen wie ich. Dann gibt's andere die spielen auch, aber
122 weniger. Dann gibt's ein paar die spielen gar nicht und es gibt auch wen der spielt mehr. Da
123 ist alles vertreten.

124 I.: Unterscheiden sich da die Beziehungen?

125 R.: Ja, bei den Gesprächsthemen, weils dann klar ist, dass ich mit einem Nicht-Spieler nicht
126 übers Computerspielen rede, weil ihn das langweilt. Mit jemand der spielt rede ich dann
127 schon übers Computerspielen. Und die, die nicht spielen, sind dann natürlich nicht auf
128 unseren LAN-Partys anzutreffen. Also bei uns ist es schon so, dass das gemeinsame Hobby
129 Computerspielen eine Garantie dafür ist, dass man seine Freunde öfter und regelmäßig sieht.

130 I.: In welcher Beziehung stehst du zu den Leuten mit denen du hauptsächlich auf LAN-Partys
131 gehst?

132 R.: Da stehe ich in ziemlich engen Kontakt, das sind schon die besten Freunde und meine
133 Brüder sind natürlich auch immer dabei.

134 I.: Hast du neue Leute durch LAN-Partys kennengelernt oder sind sogar neue Freundschaften
135 entstanden?

136 R.: Eigentlich nicht, weil es gab nicht so viele Partys wo dann Leute dabei waren die ich nicht
137 kannte und wenn hab ich mich mit denen nicht so beschäftigt, sondern mehr mit meinen
138 Freunden und war auch mehr aufs Spielen konzentriert. Also übers Spielen ist man vielleicht
139 schon ins Gespräch gekommen, aber ein weiterer Kontakt ist entstanden.

140 I.: Steht für dich bei einer LAN-Party das Spielen oder das Freunde treffen im Vordergrund?

141 R.: Schwer zu sagen. Vielleicht doch das Spielen, weil deswegen trifft man sich ja, aber ohne
142 die Freunde würde man es ja auch nicht machen können, dann würde es auch keinen Spaß
143 machen und ohne Spielen macht eine LAN ja auch keinen Spaß. Deswegen ist beides sehr
144 wichtig für mich.

145 I.: Du hast ja gesagt, dass du da sehr viel mit deinen Brüdern zusammen machst, spielt ihr
146 dann auch zuhause zusammen?

147 R.: Ja, zu hause spielen wir eigentlich hauptsächlich zusammen, eben bei World of Warcraft
148 zusammen in der Gilde, da sind wir dann zwangsläufig immer zusammen beim Spielen. Also
149 wir haben praktisch eine kleine Dauer-LAN zu hause (lacht).

150 I.: Über welche Themen unterhaltet ihr euch außerhalb des Spielens?

151 R.: Was uns gerade interessiert oder was gerade aktuell ist zum Beispiel Fußball, Frauen,
152 Filme, eben so die üblichen Themen, die man auch sonst mit seinen Freunden bespricht, das
153 gibt's nichts spezielles würde ich sagen. Das kann alles sein.

154 I.: Wie und über was unterhaltet ihr euch während dem Spiel? Wie koordiniert ihr eure
155 unmittelbare Vorgehensweise (z.B. Angriffe)?

156 R.: Wenn man nicht direkt nebeneinander sitzt über ein Mikro und Head-Set, ansonsten so
157 direkt von Angesicht zu Angesicht. Wenn wir angreifen machen wir das mit Kommandos,
158 also da gibt's dann der die Kommandos gibt, je nachdem wer halt grad besser dabei ist, der
159 kann dann auch den Ton angeben sozusagen, da kann man sich dann koordinieren, das merkt
160 man dann eh. Das ergibt sich dann während dem Spiel. Aber wir sprechen uns schon ab, wenn
161 wir angreifen. In World of Warcraft ist es ja so, dass man raiden geht, da ist man meistens zu
162 zwanzigst in einer Gruppe, da kämpft gegen einen Computergegner. Da gibt's verschiedene
163 Charaktere und Rollen, die man einzunehmen hat und je nachdem wer gerade was zu erfüllen
164 wird dann eingeteilt und das kann man sich auch während dem Spiel ausmachen oder schon
165 vorher, da gibt's auch Taktikbesprechungen, also das wir auf jeden Fall kommuniziert.

166 I.: Inwieweit wird die Chatfunktion genutzt?

167 R.: Während dem Spiel weniger, weil wir ja nebeneinander sitzen, also meine Brüder und ich,
168 ansonsten kommt man manchmal nicht dran vorbei, dass man auch chatten muss, eben für
169 Kommandos oder irgendwelche Infos, die man geben muss.

170 I.: Ist das bei den LAN-Partys oder wenn du gemeinsam mit deinen Brüdern spielst?

171 R.: Bei beidem. Bei LAN-Partys kann es vorkommen, dass man chatten muss obwohl alle
 172 beieinander sitzen, wenn es eben Teameinteilungen gibt und es das gegnerische Team hören
 173 soll, da kommts dann besser, wenn man die Nachricht im Chat eingibt, damit es der andere
 174 nicht hören kann, also hat der Chat auch Vorteile.

175 I.: Wird vorher / nachher über das Spiel gesprochen? Wenn ja, wie?

176 R.: Wenn ein Spiel spannend war, dann auf jeden Fall. Kommt auch darauf an was es war,
 177 wenn es ein spannendes eins gegen eins war, kann man nachher den Spielverlauf besprechen
 178 oder austauschen was man besser machen könnte. Im Nachhinein das Spiel noch mal
 179 analysieren und eben schauen was man besser machen könnte.

180 I.: Und vorher?

181 R.: Wenn man gegeneinander spielt dann weniger, weil dann will man ja nicht zu viel
 182 verraten, aber wenn man zusammen spielt dann schon, dann kann man sich zusammen
 183 sprechen, schon vorher besprechen was man dann nachher macht im Spiel.

184 I.: Werden vor dem Spielbeginn Strategien besprochen? Wenn ja, halten sich Teammitglieder
 185 auch daran?

186 R.: Ja, wenn man im selben Team ist auf jeden Fall. Man versucht sich dann natürlich dran zu
 187 halten, aber manchmal geht das eben nicht, weil der Spielverlauf nicht vorherzusagen ist und
 188 sich verändern kann und so die Strategie verfallen kann und man dann auch spontan handeln
 189 muss. Aber prinzipiell versucht man sich schon an die Strategie zu halten, die vorher
 190 ausgemacht wurde, soweit es halt Sinn macht.

191 I.: Wird nach dem Spiel über eigene bzw. gegnerische Strategien reflektiert?

192 R.: Ja, wenn man sich verbessern will sollte man das schon machen. (zuckt mit den Schultern)
 193 Nächste Frage bitte (lacht).

194 I.: Wie funktioniert die Teameinteilung? Inwiefern werden dabei Informationen über die
 195 Beherrschung eines Spiels ausgetauscht? Versucht ihr eher gleich starke Teams zu bilden? W

196 R.: Ja, es soll dann schon fair sein, deswegen machen wir auf jeden Fall ausbalancierte
 197 Teams, dass es so ausgeglichen wie möglich ist, also es sollte schon fair sein.

198 I.: Wie teilt ihr euch dann auf?

199 R.: Je nach Spielerfahrung, das weiß man dann eh schon wer was kann und wer was nicht
 200 kann und das kann man dann danach einteilen, da gibt's auch meistens keine Probleme.

201 I.: Werden die Teams räumlich getrennt?

202 R.: Zu hause nicht, da spielen wir auch eher zusammen, da gibt's kein gegeneinander spielen,
 203 da wir ja auch in World of Warcraft in einer Gilde sind. Aber bei Strategiespielen wo man

204 zum Beispiel eins gegen eins spielt dann schon, damit der andere dir nicht auf den Bildschirm
205 schauen kann und dich ausspionieren kann, da haben wir die Möglichkeit uns räumlich
206 aufzuteilen.

207 I.: Und bei euren größeren LANs?

208 R.: Da geht das schwer, aber da ist dann die Teameinteilung auch so wie die Leute sitzen, also
209 die, die nebeneinander sitzen sind meistens ein Team.

210 I.: Ist es schon einmal zu Streit aufgrund eines Spiels gekommen?

211 R.: Ja, mit meinem Bruder, wenn es darum ging wer jetzt spielen darf. Es gab nämlich eine
212 Phase wo wir nur einen P hatten und wir uns den zu viert teilen mussten und da konnte halt
213 nur einer spielen und drei mussten zusehen und natürlich wollte jeder spielen und da gab es
214 dann öfters Zoff. Aber auf einer LAN-Partys eher weniger, das gibt's eigentlich nicht,
215 meistens eher davor, wenns darum ging wer den PC kriegt auf der LAN-Party, aber auf de
216 LAN-Party selbst nicht, da hat man sich dann einfach abgewechselt beziehungsweise gabs
217 dann Leute, die einen Laptop hergeborgt haben und so konnte man eh meistens eine Lösung
218 finden.

219 I.: Aber so hat sich niemand bei euch gestritten?

220 R.: Also wenns darum gegangen ist wer der bessere ist nicht, nur wenns darum ging wer
221 spielen darf.

222 I.: Wutausbrüche?

223 R.: Ja , vielleicht gegen denjenigen, gegen den man online gespielt hat, aber nicht gegen
224 meine Brüder, die im selben Raum sitzt. Aber es ist klar, dass man sich mal ärgert, auch auf
225 LAN-Partys. Da gabs auch mal einen der seine Tastatur zerstört hat, das war bei Need for
226 Speed, der hat die ganze Zeit geführt und ist in der letzten Runde ausgeschieden und hats halt
227 nicht ganz gepackt, dass er es versaut hat und hat mit der Hand drauf geschlagen und da sind
228 die Tasten rausgesprungen. Der zerstört aber regelmäßig Mäuse zu hause (lacht), der ist sehr
229 überehrgeizig was das spielen betrifft. Aber ist bei uns auch schon vorgekommen, dass man
230 eine Maus zerstört hat, aber das war nicht wegen einem streit, sondern weil man das Spiel
231 verloren hat.

232 I.: Dann kommen wir schon zur Soziodemographie. Dein Alter?

233 R.: Ich bin 23.

234 I.: Du bist männlich.

235 R.: Ja, genau.

236 I.: Dein höchster Bildungsabschluss?

237 R.: AHS-Matura.

238 I.: Und als Beruf bist du?
239 R.: Arbeitsuchend.
240 I.: Deine Wohn- und Familiensituation?
241 R.: Ich wohne mit meinen Brüdern zu dritt in einer Wohnung, so eine Art WG.
242 I.: Deine Spielerfahrung in Jahren?
243 R.: Grob 10 Jahre, plus minus.
244 I.: Deine durchschnittliche Spieldauer in der Woche?
245 R.: Das variiert, zurzeit würde sagen 10 Stunden auf jeden Fall.
246 I.: Deine technische Ausstattung, also was hast du alles zum Computerspielen?
247 R.: Ein Laptop, ein ganz normaler ohne Extras. Aber ich habe eine externe Festplatte für mehr
248 Speicherplatz und ein Head-Set hab ich selbst nicht, aber zu hause haben wir eines das teilen
249 wir uns zu dritt. Und sonst hab ich nichts Spezielles.
250 I.: Gut, dann vielen Dank für das Interview.

9.3 Transkriptionsregeln

Die wichtigsten Regeln lauten:

- P.: = Abkürzungen für die jeweils sprechende Person
- I.: = Äußerungen der interviewenden Person sollte immer auf diese Weise gekennzeichnet sein.
- (unverständlich) = unverständliche Äußerungen
- (Also morgen will ich?) = nicht genau verständlicher, aber vermuteter Wortlaut
- (...) oder [...] = Auslassung durch die transkribierende Person
- wahnsinnig = auffällige Betonung (unterstrichen)
- **wahnsinnig** = größere Lautstärke (fett)
- jaaa = Dehnung (Je mehr Vokale aneinandergereiht sind, desto länger die Dehnung.)
- (Lachen) bzw. (lacht), (Unruhe), (Papierrascheln), (geht raus) = Charakterisierung nichtsprachlicher Vorgänge
- Ich habe @immer so ein komisches@ Gefühl dabei. = Lachend gesprochene Worte werden zwischen zwei "@-Zeichen" gesetzt.
- (kurze Pause), (lange Pause), (3 Sek. Pause) = Absetzen einer sprachlichen Äußerung, evtl. in Sekundenangabe

Es gibt keine einheitlichen Transkriptionsregeln. Außerdem gibt es wesentlich mehr Transkriptionsregeln (so z. B. die Partiturschreibweise, durch welche gleichzeitiges Sprechen erfasst wird). Aber je mehr dieser Regeln den wörtlichen Text ergänzen, desto schwieriger ist der Text für andere zu lesen.

Diese Transkriptionsregeln wurden zusammengestellt nach:

Altrichter, Herbert; Posch, Peter: Lehrer erforschen ihren Unterricht. Eine Einführung in die Methoden der Aktionsforschung. Bad Heilbrunn. Verlag JuliusKlinkhardt 1990, S. 121

Koring, Bernhard: Zur Professionalisierung der Lehrtätigkeit. Eine empirischhermeneutische Fallstudie. In: Zeitschrift für Pädagogik, Nr. 6, 1989, S. 787

9.4 Auswertungstabellen

Soziodemographie

Interview Nr.	Datum des Interviews	Dauer des Interviews	Alter	Geschlecht	Höchster Bildungsabschluss	Beruf	Wohnsituation
1	05.03.2010	44 Minuten	23	m	Matura	Vollzeit-Student	Bei den Eltern
2	05.03.2010	46 Minuten	24	m	Bachelor of Science in Informatik	Vollzeit-Student	Bei den Eltern
3	07.03.2010	28 Minuten	22	m	HTL-Matura	Vollzeit-Student	Bei den Eltern
4	07.03.2010	39 Minuten	21	m	Matura	Vollzeit-Student	Bei den Eltern
5	08.03.2010	38 Minuten	25	m	Matura	Vollzeit-Student	Mit dem Partner
6	14.03.2010	54 Minuten	25	m	Kollegmatura	Student und Teilzeitarbeit	WG mit Brüdern
7	18.03.2010	33 Minuten	25	m	Berufsbildende Schule	Vollzeit arbeitend	Mit dem Partner
8	31.03.2010	34 Minuten	25	w	Matura	Vollzeit arbeitend und Student	Allein lebend
9	03.04.2010	35 Minuten	23	m	Matura	Arbeitssuchend	WG mit Brüdern

Spielstatistik

Interview Nr.	Spielerfahrung in Jahren	Durchschnittl. Spieldauer pro Woche	Technische Ausstattung	Genrepräferenzen
1	12 Jahre	1-2 Stunden	alter Stand-PC, Laptop, Head-Set, Boxen, Gamecontroller	Ego-Shooter, Adventures, Sportspiele
2	16 Jahre	5-10 Stunden	Stand-PC, Laptop, Head-Set	Rollenspiele, Rennspiele
3	12 Jahre	9-12 Stunden	Laptop, Kopfhörer, diverse Netzwerkkomponenten	Rollenspiele, Strategiespiele
4	15 Jahre	25 Stunden	Stand-PC, Head-Set, Boxen, Spielermouse, bessere Grafik- und Soundkarte, Spielerbildschirm	Strategiespiele, Simulationen, Ego-Shooter
5	17 Jahre	2-3 Stunden	Stand-PC, Laptop, Head-Set	Strategiespiele, Ego-Shooter

6	11 Jahre	1-2 Stunden	Spiel-Stand-PC, Head-Set, bessere Maus	Rollenspiele, Sportspiele, Wirtschaftssimulationen, Strategiespiele
7	10 Jahre	10-20 Stunden	Spiel-Stand-PC, Head-Set, bessere Maus	Rollenspiele, Egoshooter
8	10 Jahre	10 Stunden	Spiel-Stand-PC, Netbook, Head-Set, gutes Soundsystem, Spielerm Maus, Spielertastatur	Rollenspiele, Strategiespiele
9	10 Jahre	10 Stunden	Laptop, Head-Set	Strategiespiele, Rollenspiele, Ego-Shooter

Fall A: Spielermotive

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
A	1	45-47	(...) also da hat man so einen Drang besser zu sein als die anderen und will den anderen fertig machen (lacht), also nicht auf brutal so den erschieß ich jetzt, sondern ich bin in der Liste höher als er.	Drang besser zu sein, andere besiegen, Erster sein	Vergleich/Wettbewerb
A	1	47-48	Oder bei Counterstrike geht's ja auch um die Teamfähigkeit, also dass man Taktiken anwendet, (...)	Spiele im Team, Anwenden gemeinsamer Taktiken	Sozialer Kontakt - Freunde
A	1	49-51	(...)und dazu kommt auch der Nervenkitzel, erwischt er mich, erwischt er mich nicht, bin ich Erster, also kann ich ihn zuerst erledigen.	Nervenkitzel ob man besiegt wird oder nicht	Spannung
A	1	51-52	Bei GTA 3 reizt mich eben das Umfeld, die Stadt schaut super aus, die Grafik beeindruckt einen, (...)	Umgebung des Spiels reizvoll, beeindruckende Grafik	Technik - Grafik

A	1	52-56	(...) man kann überall hin, es gibt Geheimnisse auf die man drauf kommen kann, man kann Autos fahren von schiarchen, kaputten Autos bis hin zu schnellen Super-Autos, man kann Helikopter fliegen. Das sind eben so Sachen die man hier nicht machen kann, aber in der virtuellen Welt schon. Das sind halt diese Reize, die mich interessieren, dass man Sachen machen kann, die man hier heraußen nicht machen kann.	viele Möglichkeiten in der virtuellen Welt, die in der realen Welt nicht möglich sind	Freiheit - Realitätsferne
A	2	41	Weils Spaß macht, (...)	Spaß	Spaß
A	2	45-46	Es ist mittlerweile auch der Respekt vor der Technik.	Anerkennung der technischen Leistung	Technik - Programmierung
A	2	46-47	Zum Beispiel, wenn man Crisis anwirft ist es einfach unglaublich, wenn man in der Welt steht und es schaut wahnsinnig echt aus, was einem da präsentiert wird.	Umgebung des Spiels reizvoll, beeindruckende Grafik	Technik - Grafik
A	2	49-50	Ansonsten ist es auch dieses Abtauchen in interessante Geschichten, in interessante Spielwelten.	Abtauchen in interessante Geschichten und Spielwelten	Eskapismus - Ablenkung
A	2	50-53	Auch dieses Gemeinsam Spielen, nachdem ich doch relativ lang WOW gespielt hab, das ist schon recht interessant, wenn alle Freunde spielen, das ist auch irgendwo eine gemeinsame Plattform, wo man dann auch außerhalb vom Spiel Gesprächsstoff hat, es verbindet halt.	gemeinsames Spielen mit Freunden verbindet	Sozialer Kontakt - Freunde
A	2	53	Aber ich spiel natürlich auch zur Entspannung.	Spielen als Entspannung	Eskapismus - Entspannung
A	3	22-23	Warum ich spiele, also nur zum Zeitvertreib, zum Entspannen und weil ich einfach Dinge ausprobieren kann.	Spielen als Zeitvertreib	Eskapismus - Zeitvertreib
A	3	22-23	Warum ich spiele, also nur zum Zeitvertreib, zum Entspannen und weil ich einfach Dinge ausprobieren kann.	Spielen als Entspannung	Eskapismus - Entspannung

A	3	22-27	Warum ich spiele, also nur zum Zeitvertreib, zum Entspannen und weil ich einfach Dinge ausprobieren kann. Das geht in diversen Strategiespielen recht gut, sei es jetzt die eigene Kultur auszuprobieren, also die eigene Spiel-Kultur, eben die eigene Kultur, die man sich im Spiel zusammenstellt und weiter entwickelt und auch bei Rollenspielen wie man mit der Umwelt interagiert, da kann man einfach alles gefahrlos ausprobieren und einfach auch mal rüpelhaft sein.	Viele Möglichkeiten in der virtuellen Welt Dinge gefahrlos auszuprobieren	Freiheit- Ausprobieren
A	3	29-31	Ja, aber das sind meistens Dinge, die ich so oder so nie machen würde. Ich möchte mich ja nicht rüpelhaft oder so verhalten. Das Entspannende ist einfach der Kontrast, der Gegensatz zu meinem Leben.	Kontrast und Gegensatz zum realen Leben reizvoll	Freiheit - Realitätsferne
A	4	44-48	Ich spiele deswegen Computer, weil man durchs Computerspielen, finde ich, relativ klare Herausforderungen bekommt, man hat ein klares Ziel vor Augen, was man erreichen will und man hat einen überschaubaren Rahmen wie das funktioniert und wann man das erreichen kann.	klare Herausforderung mit einem Ziel und einem Rahmen wie man es erreichen kann	Herausforderung
A	4	48-52	Es gibt bei den meisten Spielen auch viele Möglichkeiten, wie man an das Spiel heran geht, man kann sich das gut einteilen bei Computerspielen und das ist der Grund, warum mir Computerspiele so gut gefallen, weil das ganze Rundum-Paket einfach passt, man kann es sich einteilen, man hat die Kommunikation mit anderen Leuten, man kann sich stetig verbessern.	Rundumpaket von Computerspielen gut, Kommunikation mit anderen Leuten	Sozialer Kontakt - Kommunikation
A	4	52	Also der Wettbewerb, vor allem bei den neuen Spielen, ist für mich sehr wichtig.	Wettbewerb bei neuen Spielen wichtig	Vergleich/Wettbewerb
A	4	53	Und natürlich auch weils Spaß macht (lacht).	Spielspaß	Spaß

A	5	37-39	Als ich angefangen hab war das Neue und das Interaktive das Faszinierende daran und jetzt ist es guter Zeitvertreib, man kann sich gut von seinen Problemen ablenken.	guter Zeitvertreib	Eskapismus - Zeitvertreib
A	5	37-39	Als ich angefangen hab war das Neue und das Interaktive das Faszinierende daran und jetzt ist es guter Zeitvertreib, man kann sich gut von seinen Problemen ablenken.	gute Ablenkung von Problemen	Eskapismus - Ablenkung
A	5	39-41	Außerdem kann man sich in den Spielen immer verbessern, es gibt immer eine Steigerung und wenn man diesen Fortschritt an sich selbst sieht, dann möchte man weiter machen und sich weiter verbessern.	Verbesserung in Spielen möglich, spornt an	Steigerung - Im Spiel
A	5	41-44	Außerdem ist das was schönes, wenn man seine Erfahrungen vom Computerspielen mit seinen Freunden teilen kann, die dasselbe Spiel spielen. Und so entstanden bei mir früher Grüppchen, wo die Leute gewisse Spiele gespielt haben, entweder im Ego-Shooter-Bereich oder im Strategie-Bereich.	schön, Erfahrungen beim Spielen mit Freunden teilen zu können	Sozialer Kontakt - Freunde
A	5	45-48	Was ich auch faszinierend finde ist die Tatsache, dass man beim Spielen in verschiedene Rollen schlüpfen kann, die so im Alltag nie möglich wären. Zum Beispiel bei World of Warcraft, da kann man sich als ganz neuer Mensch definieren und man hat Fähigkeiten, die man im wirklichen Leben nicht hat und man immer etwas neues entdecken kann.	Schlüpfen in verschiedene Rollen, die im Alltag nicht möglich wären faszinierend, neue Definition des Selbst über Avatar	Freiheit - Realitätsferne

A	6	110-113	Weils mir eigentlich immer Spaß gemacht hat. Man sitzt doch aktiv vor dem Gerät, nicht so wie beim Fernseher wo man sich nur berieseln lässt, was natürlich auch manchmal gut ist, aber im Grunde ist man aktiv dabei und kontrolliert das was am Bildschirm passiert. Ja aber der Hauptgrund ist, dass es mir immer riesen Spaß gemacht hat.	Spaß, bei dem man aktiv ist	Spaß
A	6	113-118	Oder in gewissen Situationen merk ich – das ist mir früher nicht so bewusst aufgefallen – wenn mich etwas extrem beschäftigt und ich mir denk ich spiel jetzt einfach, damit ich mich ablenk, dann hilft das für den Moment wirklich, weil man sich auf etwas komplett anderes konzentriert. Ich mein, man könnte natürlich auch was lesen, wobei beim lesen merk ich auch, dass ich dann doch eher abschweife gedanklich und beim Computerspielen bist du halt wirklich aktiv beschäftigt.	gute Ablenkung von Problemen, weil man aktiv beschäftigt ist	Eskapismus - Ablenkung
A	6	120-122	Der Wettbewerb gefällt mir auch sehr gut am Computerspielen, weil man sich ja doch bei jedem Spiel mit anderen messen kann und wenn man gut ist gibt einem das schon ein gutes Gefühl (grinst).	Messen mit anderen Leute, bei Erfolg gutes Gefühl	Vergleich/Wettbewerb
A	6	122-124	Ja und sonst schult das Computerspielen auch den Umgang mit dem PC. Dadurch kann ich viel besser mit dem PC umgehen und zum Beispiel hab ich dadurch schnelles Tippen gelernt.	durch Spielen Umgang mit dem PC besser, schnelles Tippen gelernt	Steigerung - Im Umgang mit dem Computer
A	7	42-43	Am Anfang haben mich Computer prinzipiell interessiert und hab ein bisschen gespielt und irgendwann ist dazugekommen, dass ich mich mit PCs besser auskannte habe.	durch Spielen Umgang mit dem PC besser	Steigerung - Im Umgang mit dem Computer
A	7	49-50	Jetzt ist es mir wurscht ob ich gut bin oder nicht, jetzt mach ichs nur zum Spaß und zum Ausgleich.	macht Spaß	Spaß

A	7	49-50	Jetzt ist es mir wurscht ob ich gut bin oder nicht, jetzt mach ichs nur zum Spaß und zum Ausgleich.	guter Ausgleich	Eskapismus - Entspannung
A	8	38	Warum spiele ich...einerseits ist es ein netter Zeitvertreib, (...)	guter Zeitvertreib	Eskapismus - Zeitvertreib
A	8	38-40	(...) andererseits ist es auch toll etwas erreichen zu können, also dieser Drang, sag ich jetzt einmal, einzusteigen und aufzuleveln, dass man zu den Besseren gehört, also der Wettbewerb.	Drang besser zu sein, etwas erreichen zu können	Vergleich/Wettbewerb
A	8	42-46	(...) sondern es ist eher so, dass ich mir denke, da sind jetzt nette Leute online, die ich auch vielleicht real kenne und wo man dann einfach sagt, mit denen kann man plaudern und es ist eben einfacher während dem Spiel zu plaudern, also online, egal ob Chat oder Head-Set, als dass ich mich noch mit dem treffen muss nach einem langen Tag.	durchs Online spielen Kommunikation mit Freunden und Bekannten, ersetzt reales Treffen	Sozialer Kontakt - Kommunikation
A	9	31	Jetzt in erster Linie aus Spaß, (...)	Spielspaß	Spaß
A	9	31-32	(...) früher war es auch die Lust am Gewinnen, der Wettbewerb, das Messen mit anderen Spielern in der Liga.	Drang besser zu sein, etwas erreichen zu können	Vergleich/Wettbewerb
A	9	32-34	Dadurch, dass alle Freunde auch gespielt haben, war man dadurch immer in Verbindung mit den Freunden. Also auch wegen den Freunden würde ich sagen.	Durch Spielen in Kontakt mit Freunden	Sozialer Kontakt - Freunde
A	9	34	Es ja auch Hobby und Freizeit für mich, zum Abschalten, aus Spaß.	Gut um Abzuschalten	Eskapismus - Entspannung

Fall B: Spielverhalten heute

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
B	1	73	Ja, unter der Woche täglich so eine Stunde.	täglich eine Stunde	Zeitliche Dimension heute - Dauer 1 Stunde täglich
B	1	78-79	Jetzt ist es eher umgekehrt, jetzt tu ich mehr lernen und weniger Spielen.	Lernen ist wichtiger als Spielen	Bezug zum Spielen heute - Schwach

B	1	79	Vielleicht zehn Prozent?	Spielen = zehn Prozent der Freizeit	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: 10 Prozent
B	2	56	Normalerweise am Abend oder in der Nacht, weil sich zeitlich nicht anders ausgeht (...)	Spielzeit Abend und Nacht	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Abend und Nacht
B	2	57-59	(...) je nachdem unter der Woche ein bis zwei Stunden. Am Wochenende ein bisschen mehr, vier Stunden oder so, wies die Zeit halt zulässt oder wenn sich irgendein interessantes Flash-Game ergibt dann in halben Stunden-Happen.	Spielzeit unter der Woche ein bis zwei Stunden, am Wochenende bis vier Stunden	Zeitliche Dimension heute - Dauer 1-2 Stunden täglich
B	2	62-64	Das ist eine schwierige Frage, weil sich meine Ausbildung und hoffentlich mein Beruf später um Spiele dreht beziehungsweise um Spiele drehen wird, aber ich denke es ist relativ ausgeglichen.	Ausbildung beschäftigt sich mit Computerspielen - Sonderfall	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Sonderfall
B	2	64-68	Dadurch, dass ich zweimal in der Woche Band-Probe habe und auch noch Sport mache und so ist es ungefähr im gleichen Maß. Ein bis zwei Stunden täglich mach ich auch mit anderen Dingen, die ich täglich mach, also zwei Stunden Fitness-Center oder zwei Stunden-Bandprobe, also die Zeit die ich dann noch aufwenden kann. Also es hat die gleiche Wertigkeit wie meine anderen Hobbys.	eigene Band und Sport sind weitere Hobbys, jedem Hobby wird gleich viel Zeit gewidmet, Spielen hat gleiche Wertigkeit wie andere Hobbys	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: gleich viel Zeit
B	2	64-68	Dadurch, dass ich zweimal in der Woche Band-Probe habe und auch noch Sport mache und so ist es ungefähr im gleichen Maß. Ein bis zwei Stunden täglich mach ich auch mit anderen Dingen, die ich täglich mach, also zwei Stunden Fitness-Center oder zwei Stunden-Bandprobe, also die Zeit die ich dann noch aufwenden kann. Also es hat die gleiche Wertigkeit wie meine anderen Hobbys.	Bezug zum Spielen gleich groß wie zu anderen Hobbys, ausgeglichen	Bezug zum Spielen heute - Ausbalanciert

B	3	33-34	Eher gegen Abend und in die Nacht hinein, einfach weil es sich da zeitmäßig am besten ausgeht.	Spielzeit Abend oder Nacht	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Abend oder Nacht
B	3	34	Und dann spiele ich bis ich müde werde, meistens drei Stunden oder so.	Spielzeit drei Stunden	Zeitliche Dimension heute - Dauer: 3 Stunden täglich
B	3	38-44	Wenig. Also ich bin immer irgendwo beschäftigt. Die Pfadfinder sind ein sehr zeitintensives Hobby, da bin ich einmal in der Woche von halb sechs bis Mitternacht, die After Show Aktivitäten, um es mal so auszudrücken, dauern so lang und ein Abend Vorbereitungszeit für jeden Abend, das ist auch noch dabei. Am Wochenende bin ich, wenn das Wetter gut ist, immer in Wiener Neustadt fliegen und da ist auch der ganze Tag fürs fliegen verbucht, da komm ich demnach auch nicht zum spielen. Also nur wenn ich dazwischen Zeit finde, spiele ich.	wenig Zeit zum Spielen, viele andere zeitintensive Hobbys	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: wenig
B	3	38-44	Wenig. Also ich bin immer irgendwo beschäftigt. (...) Also nur wenn ich dazwischen Zeit finde, spiele ich.	insgesamt schwacher Bezug zu Computerspielen, da andere Hobbys wichtiger sind	Bezug zum Spielen heute - Schwach
B	4	55-57	Ich spiele pro Tag, aber das kommt natürlich ganz drauf an wie es momentan mit der Situation mit der Uni aussieht, aber wenn Ferien sind oder ich viel Zeit hab, dann spiele ich sicher so vier, fünf Stunden, zum Teil mehr sogar am Tag.	Spielzeit vier bis fünf Stunden täglich	Zeitliche Dimension heute - Dauer: 4-5 Stunden täglich
B	4	61-62	Wir spielen meistens am Abend so von 18.30 bis 23 Uhr.	Spielzeit Abend und Nacht	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Abend und Nacht
	4	67-70	Also das ist nicht so, dass ich meine anderen Hobbys vernachlässige, weil ich jetzt Computer spiele, sondern für mich ist es einfach täglich Brot geworden und wie ich früher Tennis spielen gegangen bin, das jetzt ist nicht viel anders für mich, weil ob ich jetzt mit Freunden Tennis spiele oder World of Warcraft spiele, das ist für mich das selbe.	Computerspielen wichtigstes Hobby, gemeinsam mit Freunden ausgeübt	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: hoch

B	4	73-76	Priorität hat natürlich klar das Studium und was danach kommt ist Freizeit und momentan ist das für mich grad das Online spielen ein signifikanter Punkt oder eben etwas was ich sehr gern mache, wo ich auch gern meine Freizeit dafür opfere.	Studium ist am wichtigsten, danach kommt Freizeit und somit Spielen	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Studium hat Vorrang
B	4	73-76	Priorität hat natürlich klar das Studium und was danach kommt ist Freizeit und momentan ist das für mich grad das Online spielen ein signifikanter Punkt oder eben etwas was ich sehr gern mache, wo ich auch gern meine Freizeit dafür opfere.	Spielen in der Freizeit signifikanter Punkt, es wird viel Zeit investiert	Bezug zum Spielen heute - Stark
B	5	50, 262	Ich spiele nicht täglich. [...] Zwei bis drei Stunden in der Woche.	Spielzeit nicht täglich, zwei bis drei Stunden in der Woche	Zeitliche Dimension heute - Dauer: 2-3 Stunden in der Woche
B	5	61	Ja durchs Studieren meistens am späten Nachmittag.	Spielzeit Nachmittag	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Nachmittag
B	5	63-66	Mein Spielverhalten hat sich insofern verändert, dass ich nicht mehr so den Bezug zum Spielen habe wie ein Jugendlicher. Ich schaffs natürlich schon in ein Spiel einzutauchen, es zu fühlen, aber ich weiß, umso älter ich werde, umso realistischer denke ich, umso eher weiß ich dass das alles nicht echt ist.	keinen straken Bezug zum Spielen mehr, da realistischere Denkweise als früher	Bezug zum Spielen heute - Schwach
B	5	73	Für meine Ausbildung wende ich um einiges mehr Zeit auf als fürs Spielen.	Viel mehr Zeit für Ausbildung als für Spielen	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Studium hat Vorrang

B	5	73-79	Wenn ich das Spielen mit meinen anderen Hobbys vergleiche, ist es schon ausgeglichen. Mein größtes Hobby neben dem Spielen ist Fußball, das organisiere ich wöchentlich einmal, das sind eineinhalb Stunden, und das kommt zeitmäßig ungefähr hin wie viel ich am PC spiele. Manchmal ist es natürlich auch mehr. Also wenn ich nichts zu tun habe setze ich mich immer gern vor den Computer und wenn ich viel zu tun habe, dann bleibt das Spielen auf der Strecke.	ausgeglichene Verteilung der Zeit auf alle Hobbys	Zeitliche Dismension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: gleich viel Zeit
B	6	132	Meistens am späten Nachmittag oder Abend.	Spielzeit Nachmittag und Abend	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Nachmittag und Abend
B	6	136-137	Und jetzt zwei Stunden, aber es gibt auch Tage da spiel ich gar nichts.	Spielzeit zwei Stunden fast täglich	Zeitliche Dimension heute - Dauer: 2 Stunden fast täglich
B	6	140	Hm, mittlerweile liegts bei 20 bis 30 Prozent.	Spielen = 20 bis 30 Prozent der Freizeit	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Ausbildung hat Vorrang
B	6	145-150	Jetzt hab ich eine gute Balance gefunden. Jetzt verwende ich es zum abschalten und tu es auch wirklich nur, wenn ich weiß, jetzt hab ich die Zeit dafür und irgendwas ansteht, auch unerwartet, dann hör jetzt auch leichter auf, ich wäre früher sicher eher hängen geblieben und hätte gesagt, ich hab keine Zeit, weil ich grad spiele oder hätte sogar eine Ausrede gefunden, aber mittlerweile bin ich da nicht mehr so gefangen. Es ist auf jeden Fall unter Kontrolle.	gute Balance gefunden, nur mehr zum Abschalten und wenn genug Zeit ist	Bezug zum Spielen heute - Ausbalanciert

B	7	27-30	Dann hab ich eine Schule gefunden, die mir Spaß gemacht hat, dann hat das auch Vorrang gehabt, dass ich das fertig krieg und seit dem Beginn vom Arbeiten ist das überhaupt ganz anders, da hab ich das Spielen jetzt mehr als Ausgleich, als Hobby, früher wars mehr als ein Hobby ehrlich gesagt.	Arbeit hat Vorrang, Spielen angenehmer Ausgleich dazu	Bezug zum Spielen heute - Ausbalanciert
B	7	56	Ich bin Nachtaktiv. Also ich spiele prinzipiell gerne in der Nacht, wenn sichs ergibt.	Spielzeit Nacht	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Nacht
B	7	58-64, 66-67	Dann gibt's wieder Phasen wo ich nur eine Stunde davor sitz oder es gibt Tage wo ich gar nicht spiele. Ich bin total unregelmäßig, das hängt auch mit der Arbeit zusammen, weil ich keine regelmäßigen Arbeitszeiten hab, dadurch hab ich mal mehr Zeit mal weniger. Aber im Grunde genommen in der Nacht und wenn ich die Zeit hab, dann spiel ich auch lang. Manchmal schaff ichs die ganze Nacht. Irgendwann neulich hab ich 20 Stunden durchgespielt (lacht) Ja, vor ein paar Wochen. Also es ist echt schwer zu sagen, im Schnitt vielleicht fünf bis zehn Stunden, wenn ich wirklich sitz und die Zeit hab dafür. [...] Manchmal sinds nämlich nur fünf Stunden in der Woche.	kein regelmäßiges Spielen mit höchst unterschiedlichen Zeiten, grob fünf bis zehn Stunden in der Woche	Zeitliche Dimension heute - Dauer: sehr unregelmäßig, 5-10 Stunden in der Woche
B	7	70-71	Also ich spiele schon wesentlich weniger als ich arbeite, oh ja das schon (lacht). Bei einem 40-Stunden-Job hast du ja auch gar nicht so viel Zeit um was anderes zu machen.	bei 40 Stunden-Job wenig Zeit zum Spielen	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Beruf hat Vorrang
B	7	77-79	In der Freizeit ist es mal mehr, mal weniger bei mir. Es hält sich die Waage mit meinen anderen Freizeitaktivitäten. Oder ich habe eine Phase wo ich viel spiele und eine Phase wo ich gar nicht spiele. Es wechselt bei mir.	hält sich die die Waage mit anderen Freizeitaktivitäten, auch Phasen wo gar nicht gespielt wird	Zeitliche Dismension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: gleich viel Zeit
B	8	51	(...) so circa eine Stunde am Tag.	Spielzeit eine Stunde täglich	Zeitliche Dimension heute - Dauer: 1 Stunde täglich

B	8	51-52	Da spiele ich am Abend nach der Arbeit und halt am Wochenende, wenn halt das Wetter nicht schön ist oder so und wie es sich ausgeht.	Spielzeit Abend	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Abend
B	8	58-60	Mir bleibt neben einer Vollzeit-Arbeit und einem Studium nicht mehr sehr viel Zeit für anderes, aber vielleicht, dass man die fünf Prozent auf etwas anderes gibt, also 85, 10, 5. Also das Computerspielen macht nur einen sehr kleinen Teil aus.	Vollzeit-Arbeit und Studium daher nicht viel Zeit für Spielen	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Beruf hat Vorrang
B	8	58-60	Mir bleibt neben einer Vollzeit-Arbeit und einem Studium nicht mehr sehr viel Zeit für anderes, aber vielleicht, dass man die fünf Prozent auf etwas anderes gibt, also 85, 10, 5. Also das Computerspielen macht nur einen sehr kleinen Teil aus.	Vollzeit-Arbeit und Studium daher nicht viel Zeit für anderes, Spielen nur sehr kleiner Teil der Freizeit	Zeitliche Dismension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: wenig Zeit
B	8	59-60	Also das Computerspielen macht nur einen sehr kleinen Teil aus.	wenig Zeit zum Spielen, daher schwacher Bezug	Bezug zum Spielen heute - Schwach
B	9	36	Zurzeit circa drei Stunden am Tag.	Spielzeit drei Stunden täglich	Zeitliche Dimension heute - Dauer: 3 Stunden täglich
B	9	36-37	Da fang ich meistens am Nachmittag an, manchmal durchgehend bis am Abend, manchmal mit Pause, manchmal mehr manchmal weniger.	Spielzeit Nachmittag und Abend	Zeitliche Dimension heute - Tageszeit: Nachmittag und Abend
B	9	41	Relativ viel. Ich würde schon sagen, dass es die meiste Zeit meiner Hobbys einnimmt.	viel Zeit für Spielen, zeitintensivstes Hobby	Zeitliche Dismension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: viel Zeit
B	9	41	Relativ viel. Ich würde schon sagen, dass es die meiste Zeit meiner Hobbys einnimmt.	Starker Bezug zum Spielen, viel Zeit wird investiert	Bezug zum Spielen heute - Stark
B	9	42-43	Auch im Vergleich zu meinem Beruf ist es viel, da ich gerade arbeitslos bin und somit mehr Zeit dafür aufbringen kann als ich vielleicht sollte (lacht).	momentan arbeitslos, daher viel Zeit zum Spielen	Zeitliche Dimension heute - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Viel Zeit zum Spielen da arbeitslos

Fall C: Spielverhalten früher

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
------	-----	-------	------------	-----------------	-------------------------

C	1	68-69	Also früher ab Nachmittag drei Uhr durchgehend bis zum Abendessen und dann am Abend noch einmal bis zum Schlafen gehen (kichert).	nach der Schule den ganzen Tag gespielt	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten
C	1	68-69	Also früher ab Nachmittag drei Uhr durchgehend bis zum Abendessen und dann am Abend noch einmal bis zum Schlafen gehen (kichert).	Spielen viel wichtiger als andere dinge	Bezug zum Spielen früher - sehr stark
C	1	77-78	Während der Schulzeit hab ich auf jeden Fall mehr Zeit damit verbracht zu Spielen, als dass ich gelernt hab.	hoher zeitlicher Aufwand um zu spielen	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: mehr Zeit mit Spielen verbracht
C	2	26-31	Ja, vor allem in der Zeit Half Life rausgekommen ist, das war dann so der Über-Shooter, wo einfach ganz neue Konzepte drinnen waren, das hab ich sehr mitreißend gefunden, obwohl das Spiel niemals für meine Altersgruppe ausgelegt gewesen wäre (lacht), aber ich war auch sehr gut mit Spielen versorgt, weil meine Schwester bei FM 4 die Spiele-Tests gemacht hat und dann immer wieder Nachschub bekommen hat, da hab ich das alles auch anspielen können.	Früher oft fasziniert von neuen Spielen, durch Schwester starker Bezug zum Spielen, da sie beruflich damit zu tun hatte	Bezug zum Spielen früher - stark
C	2	33-34	Viel geändert hat sich glaub ich nicht dran, außer dass ich jetzt weniger Zeit find so richtig durchgehende, lange Sessions zu machen.	früher mehr Zeit für langes und durchgehendes Spielen	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten
C	3	19-20	Ich glaube der Höhepunkt war so ungefähr mit 16, ja und jetzt interessieren mich andere Dinge mehr als das spielen.	früher strärkerer Bezug zum Spielen als heute	Bezug zum Spielen früher - stark
C	3	20	Also ich spiele jetzt weniger als früher.	früher mehr gespielt	Zeitliche Dimension früher - Dauer: mehr gespielt als heute
C	4	64-66	Also damals war ich auch noch oft Tennis spielen, Paintball spielen, da hab ich damals schon viel Zeit in Sport investiert, aber seit die ganzen neuen Online-Spiele gekommen sind, verbring ich schon viel Zeit davor, aber das ist es mir auch wert.	früher mehr Sport gemacht als heute, dadurch weniger gespielt	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: weniger Zeit mit Spielen verbracht

C	4	64-66	Also damals war ich auch noch oft Tennis spielen, Paintball spielen, da hab ich damals schon viel Zeit in Sport investiert, aber seit die ganzen neuen Online-Spiele gekommen sind, verbring ich schon viel Zeit davor, aber das ist es mir auch wert.	Bezug zum Spielen nicht so stark wie heute, früher mehr Sport	Bezug zum Spielen früher - schwach
C	4	70-73	Ja und eine Zeit lang habe ich das Studium ziemlich vernachlässigt, was mir auch hinterher gegangen ist bis heute (grinst), aber ich versuch das jetzt zu unterbinden, dass das Computerspielen nicht so viel Einfluss auf das Studium nimmt und ich glaube ich krieg das jetzt relativ gut hin.	früher Studium wegen dem Spielen vernachlässigt	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: mehr Zeit mit Spielen verbracht
C	5	50-52	Früher, also in der Schulzeit, hab ich schon täglich gespielt. Da bin ich am Abend heimgekommen, hab Hausübungen gemacht, gelernt und die restliche Zeit vorm Schlafen gehen habe ich mit Computerspielen verbracht.	früher täglich nach der Schule den ganzen Tag gespielt	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten
C	5	50-52	Früher, also in der Schulzeit, hab ich schon täglich gespielt. Da bin ich am Abend heimgekommen, hab Hausübungen gemacht, gelernt und die restliche Zeit vorm Schlafen gehen habe ich mit Computerspielen verbracht.	zwar täglich gespielt, aber vorher Dinge für die Schule erledigt	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: Ausgeglichen
C	5	66-69	Ja, ich spiele einfach nicht mehr so viel wie früher, aber trotzdem regelmäßig und gerne. Ich hab auch nicht mehr diesen unbedingten Drang zu spielen auch wenns schon drei Uhr in der Früh ist und ich hab den ganzen Tag noch nicht gespielt, dass ich das jetzt unbedingt muss.	früher stärker Drang zu Spielen	Bezug zum Spielen früher - Stark
C	6	133-136	Und zeitmäßig, also früher sicher vier bis sieben Stunden am Wochenende, ich mein, es hängt immer davon ab ob etwas angestanden ist, wenn ich zuhause nichts zu tun hatte, bin ich hauptsächlich vor dem Computer gesessen und das waren am Tag im Schnitt sicher fünf Stunden.	früher lange Spielzeiten, fünf Stunden täglich, am Wochenende bis sieben Stunden	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten

C	6	140-142	Früher was sicher mehr, es ist sicher über 50 Prozent gelegen oder sagen wir 50 Prozent, wenn man die Ausbildung noch hernimmt, wobei natürlich das Lernen schon oft darunter gelitten hat, das streite ich gar nicht ab.	früher viel mehr Zeit mit spielen verbracht, Lernen hat darunter gelitten	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: mehr Zeit mit Spielen verbracht
C	6	142-145	In der argen Zeit hat sicher auch mein Freundeskreis darunter gelitten, wobei viele meiner Freunde selbst gespielt haben, was lange Zeit kein Problem war, nur ich sicher zuviel Zeit ins Spielen investiert hab, das ist nicht zum abstreiten.	früher so viel gespielt, dass Freundeskreis darunter gelitten hat	Bezug zum Spielen früher - Sehr stark
C	7	15-18	So mit 16 habe ich viel gespielt, also das ist über zehn Jahre her. Da habe ich echt nur gespielt. Ich bin von der Schule heimgekommen und hab gespielt. Ich bin am Wochenende vom fortgehen heimgekommen und hab gespielt. Bin aufgestanden, hab gespielt. War essen, hab gespielt. Also ich habe wirklich viel gespielt früher.	früher lange Spielzeiten, in der Freizeit nur gespielt	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten
C	7	15-18	So mit 16 habe ich viel gespielt, also das ist über zehn Jahre her. Da habe ich echt nur gespielt. Ich bin von der Schule heimgekommen und hab gespielt. Ich bin am Wochenende vom fortgehen heimgekommen und hab gespielt. Bin aufgestanden, hab gespielt. War essen, hab gespielt. Also ich habe wirklich viel gespielt früher.	früher nichts anderes im Kopf als Spielen	Bezug zum Spielen früher - Sehr stark
C	7	36-38	Und so hat es sich verändert, früher wars eine irrsinnige Sucht, da hat man auch Schule geschwänzt, dass man spielen konnte und jetzt ist es mehr so, dann freut sich drauf, wenn man seine Dienste erledigt hat.	früher sogar Schule geschwänzt um zu Spielen	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu Ausbildung/ Beruf: mehr Zeit mit Spielen verbracht
C	8	49-51	Es hat Zeiten gegeben, da hab ich mehr gespielt, so drei oder vier Stunden am Tag und natürlich am Wochenende mehr, da ist man ja auch nicht in der Arbeit und jetzt ist es viel viel weniger, (...)	früher viel mehr Zeit mit Spielen verbracht	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten

C	8	49-51	Es hat Zeiten gegeben, da hab ich mehr gespielt, so drei oder vier Stunden am Tag und natürlich am Wochenende mehr, da ist man ja auch nicht in der Arbeit und jetzt ist es viel viel weniger, (...)	früher viel Zeit mit Spielen verbracht	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: viel Zeit mit Spielen verbracht
C	8	49-51	Es hat Zeiten gegeben, da hab ich mehr gespielt, so drei oder vier Stunden am Tag und natürlich am Wochenende mehr, da ist man ja auch nicht in der Arbeit und jetzt ist es viel viel weniger, (...)	früher stärker Bezug zum Spielen	Bezug zum Spielen früher - Stark
C	9	38-39	Früher war das anders, da hab ich viel mehr gespielt, manchmal sogar den ganzen Tag durch.	früher viel mehr Zeit mit Spielen verbracht	Zeitliche Dimension früher - Dauer: lange Spielzeiten
C	9	38-39	Früher war das anders, da hab ich viel mehr gespielt, manchmal sogar den ganzen Tag durch.	früher viel Zeit mit Spielen verbracht	Zeitliche Dimension früher - Zeitliche Aufwendung im Vergleich zu anderen Hobbys: viel Zeit mit Spielen verbracht
C	9	38-39	Früher war das anders, da hab ich viel mehr gespielt, manchmal sogar den ganzen Tag durch.	früher stärker Bezug zum Spielen	Bezug zum Spielen früher - Sehr stark

Fall D: LAN-Party-Motivation

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
D	1	95	Ja, das Zusammenspielen im Freundeskreis.	gemeinsames Spielen mit Freunden	Freunde - Gemeinsam Spielen
D	1	99-100	Da zählt ja dann auch nicht das Spielen alleine, sondern da geht's ja dann darum, dass man vierundzwanzig Stunden oder länger mit Freunden zusammen hockt (...)	längeres Treffen der Freunde	Freunde - Treffen
D	1	100-101, 210-211	(...) da geht's ja dann darum, dass man vierundzwanzig Stunden oder länger mit Freunden zusammen hockt und auch andere Sachen macht neben dem Spielen . [...] Ab Mitternacht, wenn dann schon die Augen wehtun, dann kann man natürlich auch Pornos schauen (lacht).	mit Freunden gemeinsam Aktivitäten nachgehen, zum Beispiel Filme schauen	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen

D	1	103-104	Ja und natürlich wenn man Turniere veranstaltet unter Freunden will man natürlich auch der Beste sein, (...)	messen mit Freunden bei Turnieren	Freunde - Wettkampf
D	2	120-122	Da macht man gemeinsam die Nacht durch und spielt die ganze Nacht oder schaut sich zwischendurch irgendwelche Videos an.	Nacht durchmachen und gemeinsam spielen	Freunde - Gemeinsam spielen
D	2	120-122, 186-187	Da man macht gemeinsam die Nacht durch und spielt die ganze Nacht oder schaut sich zwischendurch irgendwelche Videos an. [...] Ja, also Youtube-Videos gucken, Trailer schauen, Musik hören, was noch, Essen machen (lacht), ja so die Geschichte.	Nacht durchmachen und gemeinsam Videos, Youtube-Videos und Trailer anschauen, Gemeinsam Musik hören, Essen kochen	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen
D	2	122-124	Ja oder einfach nur um zusammen zu sitzen und sich mal zu unterhalten. Man kommt zusammen und macht gemeinsam eine Sache, die jedem dort Spaß macht.	Sich treffen, unterhalten, zusammen Spaß haben	Freunde - Treffen
D	2	201-203	Es sind halt verschiedene Ebenen, die zusammen kommen, aber es ist halt dieses Gesamtpaket eigentlich, das einfach sehr nett ist.	es kommen viele Ebenen zusammen, daraus ergibt sich tolles Gesamtpaket	Gesamtpaket
D	3	57,58-59	Man sieht alle mal wieder, man spielt gemeinsam, man hat zusammen Spaß. [...] Aber ich gehe weniger wegen dem Spielen hin, das heißt hauptsächlich wegen den Leuten, die dort sind.	Freunde treffen und Spaß haben	Freunde - Treffen
D	3	57	Man sieht alle mal wieder, man spielt gemeinsam, man hat zusammen Spaß.	Gemeinsames Spielen mit Freunden	Freunde - Gemeinsam Spielen
D	3	58	Man hat auch ein bisschen einen Wettkampf drinnen, man kann sich messen.	Wettkampf und Messen	Wettkampf
D	3	112-114	Wir essen meistens. Ab und zu schauen wir uns Filmtrailer an oder wenn grad irgendein spezielles Thema auf den Tisch kommt, besprechen wir das oder wenn wir Musik hören, ah, dieses eine Lied, das musst du dir unbedingt anhören oder das musst du dir mal anschauen.	Gemeinsames Essen, Filmtrailer anschauen, Musik hören	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen
D	4	88-89	Das war mehr so ein Freunde treffen und ein Hobby gemeinsam ausüben.	Freunde treffen und Hobby Spielen ausüben	Freunde - Treffen

D	4	88-89	Das war mehr so ein Freunde treffen und ein Hobby gemeinsam ausüben.	Gemeinsames Spielen mit Freunden	Freunde - Gemeinsam Spielen
D	4	89-91	Und bei den meisten LAN-Partys steht ja nicht so das spielen im Vordergrund, da geht's ja um das ganze Social Network Zeug, man redet, man trinkt was, schaut Filme, die LAN-Party-Geschichte ist eigentlich nur so ein Seitenthema.	mit Freunden gemeinsam Aktivitäten nachgehen, zum Beispiel Filme schauen, Plaudern wichtig	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen
D	4	129-132	Es ist eben so ein Mittelding, wenn man normal was mit Freunden unternimmt und wenn man den Hobbys nachgeht, die man mag, das ist in dem Fall Computerspielen und so hat man eine gute Mischung. Also man kann das Computerspiel spielen, das gerne spielt und man trifft seine ganzen Freunde und diese Mischung macht eben sehr viel Spaß.	Mischung aus Freunde treffen und gemeinsames Hobby ausüben macht viel Spaß	Gesamtpaket
D	5	90-91	Für mich geht's eher darum, dass ich mich gern messe mit anderen Leuten.	Wettkampf und Messen	Wettkampf
D	5	91-95	Und natürlich um meine Freunde zu treffen, das ist schon am wichtigsten. Und früher hat man sich in Kraftsachen gemessen, man hat gekämpft und heute macht man das über den Computer (lacht). Also für mich geht's schon ums Zusammenkommen, weil meistens immer nur Leute auf der LAN sind, die ich gut kenne und die meine Freunde sind.	gute Freunde regelmäßig treffen	Freunde - Treffen
D	5	151-152, 154-156	Wir hören uns Musik an, tauschen Musik über USB-Sticks oder das Netzwerk aus. [...] Dann schauen wir uns auch oft Filmtrailer an, weil wir alle Film begeistert sind und besprechen dann vielleicht sogar ob wir uns einen Film alle zusammen anschauen.	gemeinsames Musik hören und Filtrailer schauen	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen

D	6	173-180, 257	(...) natürlich mit Essens- und Schlafpausen und Filmpausen haben auch immer gemacht, also wir haben immer mindestens einen Film geschaut, meistens Samstag Abend und die Kochpause, die auch immer so ein bis zwei Stunden gedauert hat, was wirklich gut war, (...) und so ist das als Nebeneffekt dazu gekommen, dass wir mit dem Kochen angefangen haben und wir uns meistens wirklich aufs kochen gefreut haben und dann waren wir am Vormittag immer einkaufen, also das hat uns viel Spaß gemacht. (...) Wie gesagt Kochen war bei uns oft der Fall und einkaufen fürs Kochen, das war immer am Vormittag. (...) Ja, Filme schauen, Musik hören, (...)	mit Freunden Film schauen, einkaufen, kochen	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen
D	6	302-306	Eigentlich beides, weil wir das Treffen mit der LAN verbinden, weil es eben so unter der Woche nicht vorkommt, dass alle gleichzeitig Zeit haben. Natürlich ist das Spielen wichtig, aber auch das Treffen, sonst könnte man ja auch alleine zuhause spielen. Also es hat schon was gesellschaftliches, wenn man zusammen sitzt und seine Freunde trifft und auch so Spaß hat.	gute Freunde regelmäßig treffen und Spaß haben	Freunde - Treffen
D	7	113-115, 236-237	Wenn ich hingeh, bin ich froh, dass ich mit meinem Computer woanders bin, wo ich wirklich nur spiele, weil da freu ich mich drauf, weil dann weiß ich, da sitz ich da, weil ich spielen will. Deswegen taugt mir das. [...] Aber der Vordergrund ist für mich schon das Spielen, ich fahre ja auch nur auf LAN-Partys, wenn ich grad was zum Spielen hab.	Spielen an sich sehr wichtig	Spielen an sich
D	7	117-119	(...) sie sitzen neben mir, da quatscht du auch automatisch über was anderes als das Spiel selbst, es ist kommunikativer als von daheim und das taugt mir eben daran (...) [...]	Freunde treffen und plaudern	Freunde - Treffen

D	7	201-203	Ja, also Film schauen schon immer oder was herzeigen oder ein neues Spiel herzeigen oder den Trailer davon. Vor allem Film schauen, Kochen ist auch immer ein Programmpunkt. Früher ist immer bestellt worden, jetzt Kochen wir immer.	mit Freunden Film schauen, Trailer schauen, neue Spiele ansehen, kochen	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen
D	8	79	Hm, eigentlich dasselbe wie wenn ich WOW spiele, du kannst mit den Leuten reden, (...)	Freunde treffen und plaudern	Freunde - Treffen
D	8	79-80	(...) du kannst dich messen.	Wettkampf und Messen	Wettkampf
D	8	145-147	(...) dann wird vielleicht ein anderes Spiel gespielt wie Poker oder so, oder ein Brettspiel wie Activity oder eben auch Kartenspiele.	Gemeinsames Spielen von Karten- und Brettspielen mit Freunden	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen
D	8	129-130	Aber das Ausprobieren neuer Spiele ist auf jeden Fall ein Grund, warum ich gerne auf LAN-Partys gehe.	Ausprobieren neuer Spiele	Spielen an sich
D	8	184-186	Die Kombination ist es halt, weil Freunde treffen kann ich so auch, ich kann aber so auch Computerspielen. Man verbindet die zwei Dinge einfach miteinander. Diese Kombination macht für mich einfach den Reiz aus.	Mischung aus Freunde treffen und gemeinsames Hobby ausüben macht den Reiz aus	Gesamtpaket
D	9	61	Aus Spaß natürlich und um die Spiele auch mit anderen Leuten zu spielen, (...)	gemeinsames Spielen mit Freunden	Freunde - Gemeinsam Spielen
D	9	61-62	(...) und auch um sich zu messen bei Turnieren.	Messen mit Freunden bei Turnieren	Wettkampf
D	9	62-63	Weil man auch mit den Freunden zusammenkommt und das eine spaßige Angelegenheit ist (grinst).	Freunde treffen und Spaß haben	Freunde - Treffen
D	9	108-110	Ja, Filme schauen hauptsächlich. (...) Also es ist auf jeden Fall mehr als nur das Computerspielen, wir machen auch viele andere Dinge zusammen.	Gemeinsames Film schauen	Freunde - Gemeinsam anderen Aktivitäten nachgehen

Fall E: Persönlicher Nutzen

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
------	-----	-------	------------	-----------------	-------------------------

E	1	149-151	(...) das macht immer der S., ein Freund, der konnte das schon und da haben immer alle zugeschaut, dass sie das bei sich auch einrichten können, wenn sie das mal brauchen. Nach ein paar LAN-Partys konnte das dann schon jeder selbständig einrichten.	bei einem Freund zugesehen um Netzwerk dann selbständig einzurichten	Technisch - Netzwerkherstellung
E	1	211-214	Da gibt's LAN-Partys da wird ziemlich viel hin und her gesaugt, also der eine hat zum Beispiel eine riesengroße Mp3-Sammlung und der andere viele Filme, da kann man sich das eben rüber saugen auf seinen eigenen PC damit man das auch hat, da wird ziemlich viel ausgetauscht.	Austausch von Musik	Unterhaltungskultur - Austausch von Musik
E	1	211-214, 220	Da gibt's LAN-Partys da wird ziemlich viel hin und her gesaugt, also der eine hat zum Beispiel eine riesengroße Mp3-Sammlung und der andere viele Filme, da kann man sich das eben rüber saugen auf seinen eigenen PC damit man das auch hat, da wird ziemlich viel ausgetauscht. [...] Ja und Filme werden auch getauscht.	Austausch von Filmen	Unterhaltungskultur - Austausch von Filmen
E	1	217	Man erfährt von Sachen wo man nie geglaubt hat, dass es sie gibt (lacht).	Besondere Informationen	Besondere Gespräche - Anregungen
E	2	154-160	(...) dadurch, dass ich Informatik studiert habe sollte ich auch was davon mitbekommen haben (kichert). Man macht aber auch interessante Erfahrungen auf LAN-Partys, die man so nicht mitbekommen würde, was das Netzwerk betrifft. Da beginnen zum Beispiel 20 Leute von einem was hinüber zu kopieren, weil der interessante Sache auf seiner Festplatte freigegeben hat, dann merkt man sehr schnell wie sich das Netzwerk verabschiedet, auch lokal, weils einfach der Belastung nicht standhält und wie der eigene PC aus dem letzten Loch pfeift (lacht).	kannte sich schon vorher gut aus, erweiterte seine Erfahrungen aber auf den LAN-Partys	Technisch - Nichts dazugelernt (EDV-Spezialist, konnte alles schon)

E	2	195-197	Mein persönlicher Nutzen ist denk ich hauptsächlich ein sozialer, weils teilweise auch Leute gibt, die ich außerhalb von LAN-Partys eigentlich recht selten treffe, das ist halt eine Gelegenheit, dass ich die wieder sehe.	sozialer Nutzen, weil er Leute trifft, die er ohne LAN-Partys selten sieht	Sozial - Freundschaften pflegen
E	2	197-198	Ansonsten ist es auch oft so, dass es wie ein Tauschtreff ist, dass man Musik austauscht, irgendwas vorspielt und sagt, he das ist cool	Musik wird ausgetauscht	Unterhaltungskultur - Austausch von Musik
E	2	198-200	oder dass man auch neue Spiele sieht, die man bisher noch nicht so mitbekommen hat und man das gezeigt und vielleicht eine andere Meinung bekommt.	Kennenlernen neuer Spiele und Meinungen darüber	Besondere Gespräche - Anregungen
E	2	221-226	Ja, teilweise schon den einen oder anderen kennengelernt, aber jetzt so die richtig dicken Freundschaften sind da jetzt nicht entstanden, eben weil man zum größten Teil eh unter sich ist. Hin und wieder bringt halt wer wen mit, der ganz nett ist und mit dem ganz gut spielen kann, aber über das geht es nicht hinaus, eben wie auf einer normalen Party wo man sich ganz nett mit wem unterhält und sich denkt, hm, vielleicht sieht man sich mal wieder.	neue Leute kennen gelernt, die nett sind, aber keine neuen Freundschaften	Sozial - neue Bekanntschaften
E	3	82-83	Ich habe die HTL Spengergasse für Netzwerktechnik absolviert, dadurch weiß alles über das Thema. Ich habe also nichts Neues dazu lernen können.	kannte sich schon vorher gut aus durch Schule, nichts Neues dazu gelernt	Technisch - Nichts dazugelernt (EDV-Spezialist, konnte alles schon)
E	3	121-123	Ich hab mir vielleicht mal Musik kopiert von meiner Schwester oder Freunden, aber das ist kein Grund für mich auf eine LAN-Party zu gehen um dort irgendwas auszutauschen.	Musik wird ausgetauscht	Unterhaltungskultur - Austausch von Musik
E	3	123-124	Also ich hab mehr einen sozialen Nutzen davon, da ich wie gesagt meine Schwester und meine Cousins und Freunde sehe und auch sehr gern mit denen plaudere.	Treffen von Familienmitgliedern und Freunden	Sozial - Freundschaften pflegen

E	3	142-144	Ich war bisher nur einmal auf einer fremden LAN-Party, aber das war eben nicht so spannend, da sie einen anderen Spielgeschmack hatten und da hab ich schon neue Leute kennengelernt, aber neue Freundschaften haben sich daraus nicht ergeben.	Einmal neue Bekannten gemacht, aber keine Freundschaften entstanden	Sozial - neue Bekanntschaften
E	4	168-169	Ich überhaupt nicht. Ich hab Freunde, die das studiert haben und sich damit auskennen, also die Informatik studiert haben.	Freunde haben sich um technisches gekümmert, nichts dazugelernt	Technisch - Nichts dazugelernt
E	4	169-172	Aber ich denke schon, dass sich durch das Computerspielen mein Umgang mit dem PC verbessert hat, aber dass ich jetzt ein komplettes Netzwerk aufstellen könnte, mit Müh und Not würde ich vielleicht eine normale LAN-Verbindung mit zwei PCs hinbekommen, aber das wars dann schon.	Umgang mit dem Computer besser geworden	Technisch - Umgang mit dem Computer
E	4	190-191	Vielleicht, dass man sich irgendwelche Filme von den andren holt, meistens hat jeder eine externe Festplatte mit.	Austausch von Filmen	Unterhaltungskultur - Austausch von Filmen
E	4	191-192	Oder man holt sich ein paar neue Lieder von anderen, die neuesten Alben oder so.	Austausch von Musik	Unterhaltungskultur - Austausch von Musik
E	4	209-213	Neue Leute kennengelernt eher weniger, weil...nein, ich weiß eigentlich gar nicht warum. Neue Freundschaften, man lernt eben den ein oder anderen, den man vorher nur per Nickname gesehen und mit dem man in der Gilde oder einem Clan gespielt hat lernt man zum ersten Mal persönlich kennen, aber dass ich die Person, die dort kennengelernt habe danach öfter getroffen hätte oder so ist eigentlich nicht der Fall gewesen.	Leute vom online spielen persönlich kennengelernt, aber keine neuen Freundschaften	Sozial - neue Bekanntschaften
E	4	219-220	Also ich würde sagen der soziale Aspekt und die Freundschaft stehen mehr dahinter als das Spielerische.	Sozialer Aspekt und Freundschaften sehr wichtig	Sozial - Freundschaften pflegen

E	5	132-135	Ich selbst kenn mich nicht so gut aus, aber durch die regelmäßigen LANs habe natürlich gelernt wie man sich vernetzt und wie das funktioniert. Bei einer kleinen LAN hab ich kein Problem etwas in Ordnung zu bringen, aber wenns um eine größere geht, dann übersteigt das mein Wissen.	Durch LAN-Partys gelernt wie man Netzwerk herstellt	Technisch - Netzwerkherstellung
E	5	151-154	Wir hören uns Musik an, tauschen Musik über USB-Sticks oder das Netzwerk aus. Meine Freunde haben den gleichen Musikgeschmack wie ich, somit ist es für mich von Vorteil, wenn sie kommen und was Neues mitbringen.	Austausch von Musik	Unterhaltungskultur - Austausch von Musik
E	5	159-161	Der einzige persönliche Nutzen, die ich daraus ziehe ist, dass ich Lieder bekomme oder Vorschläge für Lieder und ein zusätzlicher Nutzen ist auf jeden Fall das Pflegen der Freundschaft, das ist mir auch das wichtigste.	Anregungen für Musik	Besondere Gespräche - Anregungen
E	5	95-96, 159-161	Deshalb ist mir das auch wichtig, dass das regelmäßig statt findet, weil so kann ich auch Kontakt zu meinen Freunden halten. [...] Der einzige persönliche Nutzen, die ich daraus ziehe ist, dass ich Lieder bekomme oder Vorschläge für Lieder und ein zusätzlicher Nutzen ist auf jeden Fall das Pflegen der Freundschaft, das ist mir auch das wichtigste.	regelmäßiger Kontakt zu Freunden, Pflegen der Freundschaften am wichtigsten	Sozial - Pflegen von Freundschaften
E	6	221-222, 227-228	Also dadurch, dass wir unsere EDV-Spezialisten haben hat mich das Gott sei Dank nie wirklich beschäftigen müssen. [...] Aber ich kenn mich zumindest ein bisschen besser als früher aus.	Durch LAN-Partys mehr über Netzwerkherstellung gelernt	Technisch - Netzwerkherstellung

E	6	267-270	Durchs quatschen hat man sich halt Anregungen geholt für neue Spiele, weil sich einer schon informiert hat. Heute zum Beispiel hab ich zum ersten Mal in 3D am Computer gespielt und die Möglichkeit hätte ich sonst nicht, weil sich das ein Freund vor kurzem zugelegt hat.	Anregungen für Spiele, technisches	Besondere Gespräche - Anregungen
E	7	174-176	Vorher habe ich mich nicht wirklich damit ausgekannt, aber durch die LAN-Partys hab ich mich ein bisschen dafür interessiert, ich mein, die EDV ist irrsinnig tiefes und weitläufiges Gebiet, oberflächlich gesehen kann ich so was einrichten.	Durch LAN-Partys gelernt wie man Netzwerk herstellt	Technisch - Netzwerkherstellung
E	7	210-212	Manchmal tauschen wir ein paar Filme aus, manchmal auch ein Spiel, aber das ist nicht vorrangig, dass ich deswegen hin muss.	Austausch von Filmen	Unterhaltungskultur - Austausch von Filmen
E	7	210-212	Manchmal tauschen wir ein paar Filme aus, manchmal auch ein Spiel, aber das ist nicht vorrangig, dass ich deswegen hin muss.	Austausch von Spielen	Unterhaltungskultur - Austausch von Spielen
E	8	80-82	Auch die Leute hinter dem Bildschirm kennen zu lernen, wer steckt dahinter, wie schaut der aus, wer ist das, wie ist der so drauf. Also das menschliche ist mir sehr wichtig.	Leute vom online spielen persönlich kennenlernen interessant	Sozial - Neue Bekanntschaften
E	8	115-117	Ich kenn mich nicht damit aus, weil mein Freund ein Technik-Freak und EDV-Spezialist ist und der kümmert sich darum, da braucht eigentlich gar keiner irgendwas machen, weil er eh schon alles vorbereitet und man braucht nur mehr klick machen und es geht schon.	Nichts dazugelernt, weil Partner EDV-Spezialist ist und alles macht	Technisch - Nichts dazugelernt
E	8	150	Ja sicher krieg ich Spiele, (...)	Austausch von Spielen	Unterhaltungskultur - Austausch von Spielen
E	8	152-153	(...) dass man vielleicht über Dinge redet über die man, wenn man sich so trifft, nicht redet, eben über Spiele (...)	Besonderen Themen bei Unterhaltung	Besondere Gespräche - Themen
E	8	154-155	Also mein persönlicher Nutzen ist eher das Freunde treffen und Spaß haben.	Freunde treffen und Spaß haben	Sozial - Freundschaften pflegen

E	9	62-63	Weil man auch mit den Freunden zusammenkommt und das eine spaßige Angelegenheit ist (grinst).	Freunde treffen und Spaß haben	Sozial - Freundschaften pflegen
E	9	87-88	Das haben auch meistens die anderen gemacht (lacht), also was die Technik betrifft bin ich da nicht bewandert. Ich hab damit nicht beschäftigt.	Freunde haben sich um technisches gekümmert, nichts dazugelernt	Technisch - Netzwerktechnisch nichts dazugelernt
E	9	113-117	Dadurch, dass dann viele Leute dort sind, die einen großen Vorrat haben an Spielen, Musik und Filmen kann man auf jeden Fall einen Nutzen daraus ziehen und das austauschen mit anderen und sich auch Sachen besorgen, die man sonst nicht hätte und das ziemlich schnell und risikofrei (lacht). Ja, ich hab das natürlich auch gemacht. Also ich nehme schon was für mich mit von dort.	Austausch von Musik	Unterhaltungskultur - Austausch von Musik
E	9	113-117	Dadurch, dass dann viele Leute dort sind, die einen großen Vorrat haben an Spielen, Musik und Filmen kann man auf jeden Fall einen Nutzen daraus ziehen und das austauschen mit anderen und sich auch Sachen besorgen, die man sonst nicht hätte und das ziemlich schnell und risikofrei (lacht). Ja, ich hab das natürlich auch gemacht. Also ich nehme schon was für mich mit von dort.	Austausch von Filmen	Unterhaltungskultur - Austausch von Filmen
E	9	113-117	Dadurch, dass dann viele Leute dort sind, die einen großen Vorrat haben an Spielen, Musik und Filmen kann man auf jeden Fall einen Nutzen daraus ziehen und das austauschen mit anderen und sich auch Sachen besorgen, die man sonst nicht hätte und das ziemlich schnell und risikofrei (lacht). Ja, ich hab das natürlich auch gemacht. Also ich nehme schon was für mich mit von dort.	Austausch von Spielen	Unterhaltungskultur - Austausch von Spielen

Fall F: Organisation

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
F	1	85-86	Die größte LAN-Party, die ich selbst veranstaltet habe, da waren wir dreiundzwanzig.	23 Leute einmalig	Anzahl der Spieler - Einmalig: 23
F	1	86,12	(...) zu zehnt oder zu fünfzehnt. [...] Wir sind eine Gruppe von 10 Leuten	10 bis 15 Leute durchschnittlich	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 10-15
F	1	106	Bei uns meistens vierundzwanzig Stunden.	24 Stunden - 1 Tag	Dauer: 1 Tag
F	2	107-110	Irgendwer von den Freunden macht halt eine kleine LAN, da sitzen – je nachdem wie groß man es anlegt – fünf bis zwanzig Leute zusammen und zocken eine Nacht durch, weil ja auch der Party-Teil von der LAN wichtig ist, dass man auch mal wieder zusammen kommt und sich trifft.	5 bis 20 Leute durchschnittlich	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 5-20
F	2	112-114	Also jetzt schon länger nicht mehr, aber es war schon eine Phase da, wo sich ein oder zweimal im Jahr sich so was ergeben hat und ich da gern hingegangen bin. Also unregelmäßig, aber wenns statt findet, dann sehr sehr gerne.	aktuell keine LAN-Partys, aber Phase wo es ein bis zweimal im Jahr stattgefunden hat	Häufigkeit: aktuell nicht, früher 1-2 Mal im Jahr
F	2	126	Dauern tut sie normalerweise 24 Stunden, also einmal die Nacht durch	24 Stunden - 1 Tag	Dauer: 1 Tag
F	2	126-131	(...) und organisiert wird das sehr spontan und einfach durch weiter sagen, also Mundpropaganda. So der macht eine kleine LAN, hast du Lust hinzukommen und man bringt vielleicht noch wen mit, aber das ist nicht so im großen Stil, dass da eine Organisation dahinter steht, es ist eher so, ja machen wir mal wieder eine LAN und dann kommt man zusammen und jeder nimmt was mit zum Essen oder so. Es fügt sich dann einfach zusammen.	spontane Organisation durch Mundpropaganda	Planung - Spontan
F	3	51-52	Das findet jetzt einmal im Quartal statt, oder eine Spur öfter, vielleicht fünf oder sechs Mal im Jahr.	vier bis sechs Mal im Jahr	Häufigkeit: 4-6 Mal im Jahr
F	3	52-53	Meistens sind wir da dann zwischen sechs und acht Leuten.	sechs bis acht Spieler im Durchschnitt	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 6-8

F	3	61-62	Im Normalfall beginnt es um 14 Uhr herum und geht bis in den Abend hinein, bis 11 Uhr circa, also ungefähr neun Stunden.	Dauer Nachmittag bis in die Nacht, neun Stunden	Dauer: 9 Stunden
F	4	126-127	Seitdem ich World of Warcraft spiele gehe ich eigentlich nur mehr selten auf LAN-Partys, grad mal wenn ein Freund anruft und Bescheid sagt, das ist vielleicht so einmal im Jahr.	einmal im Jahr	Häufigkeit: 1 Mal im Jahr
F	4	135-139	Da wird über Internetplattformen wie Facebook und dergleichen werden Einladungen ausgeschrieben oder man wird angerufen und gefragt, wann man Zeit hat, dann wird Raum zur Verfügung gestellt meistens eine Wohnung. Dann trifft man sich, nimmt seinen Rechner mit, weiß im Vorhinein schon relativ lang wer hinkommt, weiß was gespielt wird und so läuft dann auch ab.	Einladungen über Facebook oder Telefon, eher langfristig	Planung - Langfristig
F	4	141-148	Das kommt drauf an welches Spiel gespielt wird, die letzte World of Warcraft-Party, die wir gemacht haben, das war zum vorletzten Release vom Add-On, also zur vorletzten Erweiterung des Spiels, da haben wir das zwei Tage lang gemacht, das ganze Wochenende durch, also eigentlich 24 Stunden durchspielen. Wenn man Ego-Shooter spielt ist man nicht so an die Zeit gebunden als wenn man ein MMORPG spielt, weil du kannst jederzeit abdrehen, es ist nichts Neues, man kennt das Spiel schon und da dauern die LAN-Partys meistens bis Abend oder dass man das auf zwei Tage ausdehnt und dann schläft man gemütlich dazwischen und macht am nächsten Vormittag was komplett anderes.	Dauer bei World of Warcraft 24 Stunden, bei Ego-Shootern bis 2 Tage	Dauer: 1-2 Tage
F	5	83-84	Im Schnitt haben wir einmal alle zwei Monate eine LAN bei uns zuhause.	alle zwei Monate = sechs Mal im Jahr	Häufigkeit: 6 Mal im Jahr

F	5	84-86	Und wenn keine LAN-Party ansteht, wo wir meistens zwischen vier und acht Personen sind, spiele ich mit meiner Freundin zusammen.	Vier bis acht Spieler im Durchschnitt	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 4-8
F	5	103-105	Das ist unterschiedlich. Wir haben schon LAN-Partys über einen längeren Zeitraum geplant, aber es ist auch vorgekommen, dass wir spontan eine gemacht haben, wenn genug Leute kommen wollten.	Planung über längeren Zeitraum	Planung - Langfristig
F	5	103-105	Das ist unterschiedlich. Wir haben schon LAN-Partys über einen längeren Zeitraum geplant, aber es ist auch vorgekommen, dass wir spontan eine gemacht haben, wenn genug Leute kommen wollten.	spontane Organisation	Planung - Spontan
F	5	105-112	Ja und zur Dauer, wir beginnen meistens mittags, an einem Tag am Wochenende, (...) dann wird ein zweites Spiel gespielt, das dauert drei bis vier Stunden, wenn das zu Ende ist, ist es meistens schon 23 Uhr, dann wird wieder reflektiert, es wird besprochen was gut gemacht wurde, und dann ist eh schon Ende. Also grundsätzlich dauern die LANs bei uns halben Tag, also 12 Stunden.	Start Mittags, Ende kurz vor Mitternacht	Dauer: 12 Stunden
F	6	153	Mittlerweile alle drei Monate.	alle drei Monate = vier Mal im Jahr	Häufigkeit: 4 Mal im Jahr
F	6	188	Von Freitagabend bis Sonntagnachmittag.	ca. 2 Tage	Dauer: 2 Tage
F	6	189-193	Und organisiert, ja der Gastgeber ruft an und fragt ob ich an dem und dem Wochenende Zeit hab, was er mittlerweile auch schon rechtzeitig macht, früher hats gereicht, wenn man unter der Woche angerufen hat und gefragt hat obs es passt und man hat sofort Zeit gehabt, jetzt muss man da schon fast ein Monat vorher fragen oder dass ich mir dieses Wochenende frei halte.	Planung über längeren Zeitraum	Planung - Langfristig

F	6	201-203	Eigentlich hab ich zwei Hauptkreise, der eine ist der angesprochene, wo wir maximal zu viert sind und drei Leute davon den Stamm bilden und der andere LAN-Kreis, da sind wir mehr Leute, dadurch kommts auch viel seltener zu Stande.	Drei bis vier Spieler im Durchschnitt	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 3-4
F	6	204-208	Da ist die Organisation auch komplizierter eben weil es mehr Leute sind, also durchschnittlich acht. Wir haben auch schon welche zu zwölf gehabt, aber so acht bis zehn Leute sind hier der Standard, wobei da auch Leute von meinem anderen LAN-Kreis dabei sein können, das überschneidet sich.	Acht bis zwölf Spieler bei seltenen LAN-Partys	Anzahl der Spieler - Selten: 8-12
F	7	87-91	In der HTL war das, im Fach Projekt Management, da sollten wir ein Projekt starten und wir haben die Idee gehabt, dass wir eine LAN-Party machen, die war ausgelegt für 20 bis 25 Leute, da haben wir einen Raum gemietet und auch alles dafür organisiert, wir haben auch Fragebögen gemacht für die Hintergründe des Projekts. Das war sozusagen meine größte private LAN.	HTL-Projekt LAN-Party mit 20-25 Leuten	Anzahl der Spieler - Einmalig: 20-25
F	7	92-94	Mittlerweile ist es so, dass ich nur selten auf solchen LAN-Partys bin und wenn ich bin, dann sitzen wir da zu dritt oder zu viert, damit ich meine Freunde auch wieder sehe.	Drei bis vier Spieler im Durchschnitt	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 3-4
F	7	128	Wenn wir das machen, dann meistens von Freitag auf Sonntag.	3 Tage	Dauer: 3 Tage
F	7	130-132	Und organisiert, der, der die Wohnung hat ruft an und fragt geht das an dem Wochenende bei dir, ja passt, dann mach ma das. Das passiert halt ein paar Wochen vorher, zwei, drei Wochen vorher.	Planung über längeren Zeitraum	Planung - Langfristig
F	8	63-64	Oft gehe ich nicht, vielleicht ein bis zweimal im Jahr.	ein- bis zweimal im Jahr	Häufigkeit: 1-2 Mal im Jahr
F	8	77	Ich glaub das höchste waren acht Leute.	höchste Anzahl an Spielern einmalig acht	Anzahl der Spieler - Einmalig: 8

F	8	84-85	Durchschnittlich dauert die von Samstagmittag bis Sonntagmittag oder Nachmittag mit schlafen und kochen.	ein bis einen halb Tage	Dauer: 1-1 1/2 Tage
F	8	95-97	Also so wie es mein Freund macht, der plant das circa zwei bis sechs Wochen vorher, je nachdem wie schwer die Terminfindung ist, wenn Leute sagen ich hab nächste oder übernächste Woche Zeit, dann passt das und wenns nicht geht, dann zieht sich das auch.	Planung über längeren Zeitraum	Planung - Langfristig
F	9	47	Zurzeit fast gar nicht, vielleicht einmal im Jahr auf eine kleine private.	einmal im Jahr	Häufigkeit: 1 Mal im Jahr
F	9	48-49	bei der größten waren das damals 30 Leute.	höchste Anzahl an Spielern einmalig 30	Anzahl der Spieler - Einmalig: 30
F	9	50-51	Aber sonst die kleineren Partys, da waren wir zu siebent oder zu acht, (...)	Sieben bis acht Spieler im Durchschnitt	Anzahl der Spieler - Im Durchschnitt: 7-8
F	9	65-68	Meistens auf jeden Fall über einen Tag, über die Nacht dann meistens auch mit durchmachen und Red Bull und allem was dazu gehört (lacht). Also mindestens 24 Stunden, oft auch zwei Tage lang, kommt drauf an wann die Leute müde werden und ein Bett brauchen.	ein bis zwei Tage	Dauer: 1-2 Tage
F	9	70-72	Das hat meistens ein Freund organisiert, der auch die Räumlichkeit dazu hatte in seinem Keller, das haben wir meistens auch persönlich untereinander ausgemacht, wann jeder Zeit hatte und dann haben wirs gemacht.	Planung über längeren Zeitraum	Planung - Langfristig

Fall G: LAN-Party & Freunde

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
G	1	86-87	Dann war ich auf einer großen LAN-Party im Gasometer. Das war aber auch die einzige Profi-LAN-Party wo ich eingeladen war, (...)	Besuch einer großen LAN-Party im Gasometer, einmalig	Besuch von großen LAN-Partys mit Freunden

G	1	123-125	Also ansich spiele ich immer mit denselben Leuten. Wir sind eine Gruppe von 10 Leuten und dann gabs halt so externe, die wir nicht gekannt haben, die Freunde von Freunden waren, die auch auf die LAN-Party gekommen sind.	immer die gleiche Gruppe, manchmal mit Freunden von Freunden	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	1	135-139	Es war auch so, dass Zuschauer gekommen sind, die nicht mit dem eigenen PC gekommen sind, weil sie nicht vierundzwanzig Stunden lang Zeit hatten, dann sie die nur kurz runter gekommen, haben ein Spiel gespielt und sind dann wieder gegangen. Da macht dann eben der PC-Besitzer Pause.	Freunde, die nicht mitgespielt haben, kommen vorbei, spielen kurz, unterhalten sich	Unbeteiligte Freunde
G	1	241-242	Das ist mein sehr guter Freundeskreis und wir haben unsere gemeinsamen Interessen entwickelt.	engster Freundeskreis mit gemeinsamen Interessen	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	2	218	Gute Freunde, größtenteils.	Gute Freunde	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	2	134-136, 140-141	Also grundsätzlich sind das immer dieselben Leute mit denen ich zusammen komme. Ich finde das auch an sich recht wichtig, dass das alles Bekannte von mir sind, mit denen man sich auch gut versteht. [...] Ja, schon. Also es bringt immer wer jemanden mit, aber das ist kein Problem, weil die ja die Freunde von Freunden sind und man sich ja meistens mit denen auch versteht.	Immer die gleiche Gruppe, manchmal mit Freunden von Freunden	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	3	70	Ich hab nur einen LAN-Kreis, eben den mit meiner Schwester.	immer die gleiche Gruppe	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	3	134-136	Wie gesagt, das Ganze macht nur meine Schwester, zu der habe ich ein sehr gutes Verhältnis und ihr Freund ist auch dabei, auch ein sehr sympathischer Kerl (grinst) und meistens sind meine Cousins auch noch dabei, das ist dann immer sehr lustig.	Schwester und Cousins	Qualität der Freundschaften - Familienmitglieder

G	3	136-137	Und ab und zu ist noch jemand aus unserem gemeinsamen Freundeskreis dabei, den wir schon ewig kennen.	Gute Freunde	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	4	91-95	Dann war ich später mal auf einer großen, organisierten LAN-Party, da war ich auch mit einigen Freunden dort. Das war ganz was anderes als die privaten, bei den privaten, das ist mehr so wie Fortgehen, man trifft die Leute und unterhält sich mit denen, das ganz normale Zeug was du mit denen auch auf der Uni oder in der Schule reden würdest.	Besuch einer großen LAN-Party mit Freunden, einmalig	Besuch von großen LAN-Partys mit Freunden
G	4	152-154	Also bei mir ist es so, dass ich immer mit den selben Leuten auf LAN-Partys bin, da ist auch immer ein Teil der Familie dabei und paar Freunde von ihnen und das ist der Kreis mit dem ich regelmäßig Computerspiele spiele.	Immer die gleiche Gruppe	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	4	152-154	Also bei mir ist es so, dass ich immer mit den selben Leuten auf LAN-Partys bin, da ist auch immer ein Teil der Familie dabei und paar Freunde von ihnen und das ist der Kreis mit dem ich regelmäßig Computerspiele spiele.	Familienmitglieder	Qualität der Freundschaften - Familienmitglieder
G	4	152-154	Also bei mir ist es so, dass ich immer mit den selben Leuten auf LAN-Partys bin, da ist auch immer ein Teil der Familie dabei und paar Freunde von ihnen und das ist der Kreis mit dem ich regelmäßig Computerspiele spiele.	Freunde von Familienmitgliedern	Qualität der Freundschaften - Freunde von Freunden
G	5	115-117	Ich habe nur einen LAN-Kreis. Bei mir kommen eigentlich immer dieselben Leute, nur dass es eben ein größerer Kreis ist und nicht immer jede Person Zeit hat. Also das wechselt sich ab wer kommt.	Ein LAN-Kreis mit wechselnden Personen	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	5	175	Das sind gute Freunde.	Gute Freunde	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	5	175	Meine Freundin ist auch immer dabei und ihr Bruder auch.	Partner	Qualität der Freundschaften - Partner

G	6	201-203	Eigentlich hab ich zwei Hauptkreise, der eine ist der angesprochene, wo wir maximal zu viert sind und drei Leute davon den Stamm bilden und der andere LAN-Kreis, da sind wir mehr Leute, dadurch kommts auch viel seltener zu Stande.	Zwei Hauptkreise, ein kleiner und ein größerer	Anzahl LAN-Kreise - Zwei LAN-Kreise
G	6	287	Sind eigentlich meine besten Freunde.	Gute Freunde	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	7	123-125	Und es kommen auch oft andere Leute vorbei, die nicht computerspielen, sondern einfach nur so zum quatschen. Es ist auch ein allgemeines Freunde treffen.	auch Freunde die nicht Spielen dabei	Unbeteiligte Freunde
G	7	135	Nein, immer dieselben mittlerweile.	immer die gleiche Gruppe	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	7	138-139	Mit dem einen Freundeskreis bin ich eher auf die großen LAN-Partys gefahren (...)	Besuch mehrerer großer LAN-Partys mit Freunden	Besuch von großen LAN-Partys mit Freunden
G	7	224	Freunde. Gute Freunde.	Gute Freunde	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	8	100	Immer mit denselben Leuten eigentlich.	immer die gleiche Gruppe	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	8	168-169	Das sind nicht meine besten Freunde, aber ich zähle sie schon zu meinem engeren Freundeskreis, weil es die besten Freunde von meinem Freund sind.	Freunde des Partners	Qualität der Freundschaften - Freunde von Freunden
G	8	168-169	Das sind nicht meine besten Freunde, aber ich zähle sie schon zu meinem engeren Freundeskreis, weil es die besten Freunde von meinem Freund sind.	Partner	Qualität der Freundschaften - Partner
G	8	174-175	Ich war einmal auf so einer großen LAN-Party dort, das war 2005, noch mit meinem Exfreund.	Besuch einer großen LAN-Party mit Exfreund	Besuch von großen LAN-Partys mit Freunden
G	9	76	Meistens immer dieselben Leute.	immer die gleiche Gruppe	Anzahl LAN-Kreise - Ein LAN-Kreis
G	9	131-132	Da stehe ich in ziemlich engen Kontakt, das sind schon die besten Freunde (...)	Gute Freunde	Qualität der Freundschaften - Gute Freunde
G	9	131-132	(...) und meine Brüder sind natürlich auch immer dabei.	Familienmitglieder	Qualität der Freundschaften - Familienmitglieder

Fall H: LAN-Party-Spiele

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
H	1	159-160, 181-182	Also grundsätzlich ist es auf LAN-Partys immer besser wenn Ego-Shooter gespielt werden, [...] Ja, dann Counterstrike, Call of Duty,	beliebtes Genre Ego-Shooter	Genre - Ego-Shooter
H	1	175-177	Auf den ersten LAN-Partys war das Empire Earth, dann kam Age of Empires dazu, ab und zu haben wir auch ältere Spiele wieder hervorgekramt, die auch noch lustig waren zum Spielen. Ja, Siedler kann man auch gut zusammen spielen.	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre - Strategiespiele
H	1	182	Collin McGray Rally, Need for Speed.	beliebtes Genre Rennspiele	Genre - Rennspiele
H	1	183-184	Bei den letzten LAN-Partys hat sichs eher auf ein Spiel konzentriert, World of Warcraft.	seit einiger Zeit wird auch World of Warcraft gespielt	Genre - World of Warcraft
H	1	169-170	Da haben wir früher drei Strategiespiele glaub ich auf einer LAN gespielt und da gabs zu jedem ein Turnier (...)	verschiedene Turniere mit Strategiespielen	Turniere - Strategiespiele
H	2	171,2	In erster Linie Counterstrike [...] Ansonsten haben wir Battlefield Vietnam sehr intensiv gespielt.	beliebtes Genre Ego-Shooter	Genre - Ego-Shooter
H	2	171-173	Strategiespiele, bei uns Empires, Empire Earth, weil das bei uns eine gewisse Vorgeschichte hat dadurch, dass wir das auch Ligamäßig gespielt haben sehr lange und intensiv.	beliebtes Genre Strategiespiele, wurde früher in der Gruppe ligamäßig gespielt	Genre - Strategiespiele
H	2	174-177	Auf einer LAN haben wir Need for Speed: Underground gespielt, was halt grad der Hit war und auch echt viel Spaß gemacht hat zu viert die Rennen gegen einander zu fahren, das haben wir auch ein Turnier gemacht, das war sehr lustig.	beliebtes Genre Rennspiele	Genre - Rennspiele

H	2	174-177	Auf einer LAN haben wir Need for Speed: Underground gespielt, was halt grad der Hit war und auch echt viel Spaß gemacht hat zu viert die Rennen gegen einander zu fahren, das haben wir auch ein Turnier gemacht, das war sehr lustig.	Turnier mit Rennspiel	Turniere - Rennspiele
H	3	93-96	Strategiespiele. Star Wars Galactic Battlefront zum Beispiel. Wir haben aber auch mal Warcraft 3 gespielt, das kam allerdings weniger gut an weil, das Spiel immer schnell zu Ende war und nicht so wie die üblichen Strategiespiele wo doch länger aufgebaut wird und die mehr auf Strategie gehen und nicht wer sich einfach schneller aufbaut.	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre Strategiespiele
H	4	141-144	Das kommt drauf an welches Spiel gespielt wird, die letzte World of Warcraft-Party, die wir gemacht haben, das war zum vorletzten Release vom Add-On, also zur vorletzten Erweiterung des Spiels, (...)	World of Warcraft	Genre - World of Warcraft
H	4	175-176	Ja, Counterstrike wird gespielt und Warcraft ab und zu, Warcraft 3 und Starcraft 2. Eigentlich quer durch die Bank.	beliebtes Genre Ego-Shooter	Genre - Ego-Shooter
H	4	175-176	Ja, Counterstrike wird gespielt und Warcraft ab und zu, Warcraft 3 und Starcraft 2. Eigentlich quer durch die Bank.	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre - Strategiespiele
H	5	137-138	Bei uns werden nur Strategiespiele gespielt, hauptsächlich ein bestimmtes Spiel nämlich Star Wars: Galactic Battlegrounds.	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre - Strategiespiele
H	6	230-231	Wir haben eine lange Zeit nur World of Warcraft gespielt, weil das eigentlich alle gespielt haben.	World of Warcraft	Genre - World of Warcraft
H	6	231	Jetzt spielen wir oft Strategiespiele, Empires oder Empire Earth (...)	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre - Strategiespiele
H	6	231-233	(...) oder auch irgendwelche 3D-Shooter, nicht nur Counterstrike, auch Unreal Tournament oder Medal of Honor.	beliebtes Genre Ego-Shooter	Genre - Ego-Shooter

H	6	239-240	Ah ja, Rennspiele haben wir auch gespielt, also Need for Speed oder Collin McGray haben wir auch gespielt oder so kleine Fun-Games wie Micro Machines.	beliebtes Genre Rennspiele	Genre - Rennspiele
H	7	191-192	Aber die letzten LAN-Partys wo wir gemeinsam gespielt haben, war es World of Warcraft.	World of Warcraft	Genre - World of Warcraft
H	7	192-193	Früher war es Counterstrike und Need for Speed.	beliebtes Genre Ego-Shooter	Genre - Ego-Shooter
H	7	192-193	Früher war es Counterstrike und Need for Speed.	beliebtes Genre Rennspiele	Genre - Rennspiele
H	8	121	Bis jetzt war es WOW (...)	World of Warcraft	Genre - World of Warcraft
H	8	121	(...) oder Age of Empires, Starcraft, Warcraft, (...)	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre - Strategiespiele
H	9	93-94	Das ist verschieden, aber hauptsächlich Ego-Shooter, weil das auch am meisten Spaß macht auf LAN-Partys.	beliebtes Genre Ego-Shooter	Genre - Ego-Shooter
H	9	94-95	(...) Strategiespiele gehen da auch.	beliebtes Genre Strategiespiele	Genre - Strategiespiele
H	9	96-97	Ja, World of Warcraft spielen wir auch.	World of Warcraft	Genre - World of Warcraft
H	9	98-99	Das war nur mit den Strategiespielen, das war eins gegen eins, bis am Ende einer übrig bleibt, mit so einem Turnierbaum und Play Offs.	Turniere mit Strategiespielen	Turniere - Strategiespiele

Fall I: Realweltbezogene Kommunikation

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
I	1	259-260	Also während einer LAN-Party wird eigentlich hauptsächlich über die Spiele geredet oder über Internet-Sachen oder PC-Sachen.	Unterhaltung hauptsächlich über Spiele	Thema Computerspiele
I	1	259-260	Also während einer LAN-Party wird eigentlich hauptsächlich über die Spiele geredet oder über Internet-Sachen oder PC-Sachen.	Unterhaltung über Technisches	Thema Technisches

I	2	238-239, 241-244	Zum einen natürlich über die Spiele selbst und über das Spiel-Geschehen, wenn man gerade gegeneinander angetreten ist, dass man da das noch mal reflektiert. [...] . Also es ist nicht so, dass man da die ganze Zeit sitzt, spielt und sich nur über die Spiele unterhält und sich nur auf der Ebene befindet. Es ist halt schon sehr im Zentrum und sehr viel dreht sich um das, aber man schweift dann auch ab, es geht einfach nicht, es ist dann doch nur Spiel.	Unterhaltung über Spiele und Spielgeschehen	Thema Computerspiele
I	2	239-241	Aber ansonsten über ganz normale, banale Dinge, die man eben mit seinen Freunden redet, Neuigkeiten austauschen.	Unterhaltung über normale, alltägliche Dinge und Neuigkeiten	Thema Alltägliches
I	3	151-152	Über Gott und die Welt. Es gibt, glaub ich, kein Thema, das wir auslassen oder auslassen würden.	Unterhaltung über alles mögliche	Thema Alltägliches
I	4	222-225	Das kommt ganz drauf an mit wem ich mich unterhalte, weil wenn ich mich mit meinem Cousin unterhalte, mit dem ich sehr oft spiele, dann unterhalte ich mich über ganz normale Dinge, wenn ich mich mit Studienkollegen unterhalte, dann übers Studium und ganz normale Themen, wies jeder andere normale Mensch auch tut.	mit Cousin Unterhaltung über Alltägliches	Thema Alltägliches
I	4	222-225	Das kommt ganz drauf an mit wem ich mich unterhalte, weil wenn ich mich mit meinem Cousin unterhalte, mit dem ich sehr oft spiele, dann unterhalte ich mich über ganz normale Dinge, wenn ich mich mit Studienkollegen unterhalte, dann übers Studium und ganz normale Themen, wies jeder andere normale Mensch auch tut.	mit Studienkollegen Unterhaltung über Studium	Thema Ausbildung

I	4	225-227	Aber es passiert halt meistens, dass man inhaltlich auf Spielthemen abrutscht, dass man sich eben öfter darüber unterhält welches Spiel kommt jetzt raus, wie war das Spiel, wie weit bist du bei dem Spiel (...)	Unterhaltung hauptsächlich über Spiele	Thema Computerspiele
I	5	188-189	Außerhalb des Spiels werden hauptsächlich Themen besprochen, die sich um Musik oder Filme drehen.	Unterhaltung über Musik und Filme	Thema andere Medien
I	5	189	Und natürlich werden auch weitere Treffen mit den Freunden ausgemacht.	Ausmachen von weiteren Treffen	Thema Treffen von Verabredungen
I	6	287-289, 308	Wenn wir auf LANs sind reden wir nicht nur über Spiele, sondern auch über Beziehungen, eh so wie wenn man zusammen fortgeht und so sitzen wir halt zusammen vorm PC und quatschen oder eben in den Pausen. [...] Freundinnen (lacht), Beziehungsprobleme (...)	Unterhaltung auch über Beziehungen	Thema Das andere Geschlecht
I	6	308	Eben Filme, Musik, (...)	Unterhaltung über Musik und Filme	Thema andere Medien
I	6	308-310	(...) oder einfach so was im Leben so passiert. Eben alles über das man reden würde, wenn man nicht auf eine LAN geht, sondern sich so treffen würde. Das unterscheidet sich nicht allzu viel.	Unterhaltung über normale, alltägliche Dinge und Neuigkeiten	Thema Alltägliches
I	7	243-245	Allgegenwärtiges. Über die gleichen Dinge, wie wenn du dich mit jemanden auf einen Kaffee triffst, würde ich sagen, eben allgemeines. Bla Bla, was es Neues gibt im Leben, sowas halt.	Unterhaltung über normale, alltägliche Dinge und Neuigkeiten	Thema Alltägliches
I	8	188-190	Über die Leute, zum Beispiel bei WOW, wenn wir uns einloggen, dann redet man ja auch mit anderen Leuten und wenn man off geht, dann redet man halt, der war so deppat, was führt der auf und so weiter.	Unterhaltung über Online-Gegner	Thema Online-Gegner
I	8	196-198	Oder möglicherweise wenn Musik im Hintergrund läuft, dass man fragt, was ist denn das für ein Lied, also dass man über die Musik zum plaudern anfängt (...)	Unterhaltung über Musik	Thema andere Medien
I	9	151	(...) zum Beispiel Fußball, (...)	Unterhaltung über	Thema Sport

				Sport	
I	9	151	(...), Frauen, (...)	Unterhaltung über Frauen	Thema Das andere Geschlecht
I	9	152	(...), Filme, (...)	Unterhaltung über Filme	Thema andere Medien
I	9	152-153	(...) eben so die üblichen Themen, die man auch sonst mit seinen Freunden bespricht, das gibt's nichts spezielles würde ich sagen. Das kann alles sein.	Unterhaltung über normale, alltägliche Dinge und Neuigkeiten	Thema Alltägliches

Fall J: Spielbezogene Kommunikation

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
J	1	267, 278-279	Durch zurufen was einer falsch gemacht hat (lacht). [...] Aber ansonsten koordinieren wir uns durch zurufen, Mirkophon haben wir bis jetzt kein einziges Mal gebraucht.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich
J	1	272-273	Wir haben meistens eingespielte Teams, die wissen wie andere ungefähr denkt und da braucht man dann nicht so viel kommunizieren	eingespielte Teams, kaum Kommunikation nötig	Koordination im Spiel - Keine Absprache
J	1	276-278	Ja, die Chatfunktion wird auch genutzt, aber nur nebensächlich. Also wenn es jetzt gerade um eine Spielsituation geht, wo der andere es nicht hören darf, wird die Chatfunktion gebraucht.	Nutzung Chatfunktion nur nebensächlich	Kommunikationskanal - Chat

J	2	247-255	Während dem Spiel ist eigentlich wenig Unterhaltung, es wird sehr kurz gehalten. [...] Da gibt's dann vielleicht einen im Team, der die Initiative ergreift und sagt zwei gehen jetzt nach links und wie nach rechts, dort sitzt wer oder einer da hinten herum, aber es ist sehr kurz, prägnant und auf den Punkt. Grad bei Multiplayer-Spielen ist der Ablauf nicht vorhersehbar und dann muss man sich auf die neue Situation einstellen. Es hat auch etwas von Teamsportarten, es ist mehr ein Zurufen, da links oder hinter der Ecke, es bleibt nicht viel Zeit, weil ja sehr viel auf schnelle Reaktion ausgelegt ist.	wenig Kommunikation, aber trotzdem kurze Kommandos bei Angriffen	Koordination im Spiel - Absprechen bei Angriffen
J	2	247-250	Die übliche Form sich zu koordinieren ist, dass man zum Beispiel Teamspeak verwendet, wo man gemeinsam in einem Kanal sitzt, wo man die anderen sprechen hört, da ist man übers Headset verbunden.	Kommunikation über Teamspeak via Head-Set	Kommunikationskanal - Voiceprogramm
J	3	165-166	Wir reden miteinander. Wir sind in Augenkontaktnähe und in normaler-Redenslautstärke-Hörweite, da geht das sehr leicht.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich
J	3	168-170	Der Chat wird maximal benutzt um den Gegner mal kurz zu verhöhnen. Oder um etwas Frust abzulassen. Also meistens höhnen wir vorher durch die Gegend und auch während dem Spiel.	Chat wird nur kurz und zum Spaß verwendet	Kommunikationskanal - Chat
J	4	230-232	Wir unterhalten uns meistens über Voice-Programme von Drittanbietern meistens, weil die Spiele selbst ja die direkte Kommunikation über Headset und Mirkophon nicht so unterstützen, deswegen nutzen wir Programme wie Teamspeak.	Kommunikation über Teamspeak via Head-Set	Kommunikationskanal - Voiceprogramm

J	4	238-241	Im Spiel schreibt man Dinge, die man nicht so schnell erklären muss, aber mit der Gilde ist man sowieso die meiste Zeit über Sprachprogramme verbunden und die werden hauptsächlich genutzt. Aber wenn man mit jemandem reden will der nicht in der Gilde ist muss man die Chatfunktion nutzen.	Chat wird nur verwendet um mit fremden Leuten online zu kommunizieren	Kommunikationskanal - Chat
J	5	196-199	Das funktioniert konkret so, dass man sich die ganze Zeit abspricht. Ein Strategiespiel funktioniert ja so man baut sich auf, sammelt Ressourcen, wird immer größer und am Anfang ist es eben so, dass man sich abspricht, wie weit bist du, hast du schon Armeen.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich
J	5	196-199	Das funktioniert konkret so, dass man sich die ganze Zeit abspricht. Ein Strategiespiel funktioniert ja so man baut sich auf, sammelt Ressourcen, wird immer größer und am Anfang ist es eben so, dass man sich abspricht, wie weit bist du, hast du schon Armeen.	Absprache während dem ganzen Spiel	Koordination im Spiel - Permanentes Absprechen
J	5	204-209	Und jetzt vor Spielbeginn wird sie eigentlich immer genutzt um herumzublödeln, man kann Tastenkombinationen eingeben und dann kommen witzige Sprüche vom Spiel. Das machen wir zum Einschüchtern des Gegners (lacht), aber das ist alles nur Spaß. Oder kurz bevor das Spiel beginnt fragen wir über den Chat ob alle bereit sind, weil wir ja in verschiedenen Räumen sitzen. Aber das wars dann auch schon mit der Chatfunktion.	Chat wird nur kurz und zum Spaß verwendet, und um zu fragen ob alle bereit sind zum Spielen	Kommunikationskanal - Chat
J	6	313-315	Ja, einfach rüber schreien (lacht), weil wir ja doch nicht weit auseinander sitzen, ich mein es hängt von den Räumlichkeiten ab, aber dort wo die LAN-Partys abgehalten werden, sitzen wir immer in einem Raum nebeneinander, da ist das kein Problem.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich

J	6	315-318	Ja und wenn man angegriffen wird, tu man dieses kund (lacht), damit einem die anderen aushelfen beziehungsweise, wenn man einen Angriff startet, fragt man ob die anderen bereit sind und dann rottet man sich zusammen und zieht in den Krieg (lacht).	Absprache bei Angriffen (eigenen und gegnerischen)	Koordination im Spiel - Absprechen bei Angriffen
J	6	320-322	Vielleicht, dass man den Online-Gegnern ein „Good Game“ und „Have Fun“ wünscht, das ist das typische am Anfang eines Spiels. Aber grundsätzlich wird kein chatten verwendet.	Chat wird nur zur seltenen Kommunikation mit Online-Gegnern verwendet	Kommunikationskanal - Chat
J	7	253-254	Wir sitzen in einem Zimmer, das heißt wir brauchen nicht einmal schreien, es hat auch niemand Kopfhörer auf.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich
J	7	254-255	Und während Spiel, wenn man gut sein will, spricht man sich natürlich permanent ab.	Absprache während dem ganzen Spiel	Koordination im Spiel - Permanentes Absprechen
J	8	205-207	(...) aber wenn wir in Gruppen spielen dann ist es meisten auch so, dass die in getrennten Zimmern sitzen, dass die untereinander reden können.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich
J	8	214-215	Also wir stehen dann schon permanent in Kontakt, es ist nicht so, dass jeder macht was er will, wenn man in einem Team ist.	Absprache während dem ganzen Spiel	Koordination im Spiel - Permanentes Absprechen
J	8	217-218	Kommt drauf an welche Spiele man spielt. Bei WOW ist der Chat sehr wichtig, auch das Teamspeak, aber wenn zwei Leute in einem Raum sitzen ist es unnötig.	Bei World of Warcraft Verwendung des Chats, sonst nicht	Kommunikationskanal - Chat
J	9	156	Wenn man nicht direkt nebeneinander sitzt über ein Mikro und Head-Set, (...)	Kommunikation über Teamspeak via Head-Set	Kommunikationskanal - Voiceprogramm
J	9	156-157	(...) ansonsten so direkt von Angesicht zu Angesicht.	direkte, persönliche Kommunikation	Kommunikationskanal - Persönlich
J	9	160-161	Aber wir sprechen uns schon ab, wenn wir angreifen.	Absprache nur bei Angriffen	Koordination im Spiel - Absprechen bei Angriffen
J	9	168-169	(...) ansonsten kommt man manchmal nicht dran vorbei, dass man auch chatten muss, eben für Kommandos oder irgendwelche Infos, die man geben muss.	Verwendung des Chats nur manchmal für Kommandos	Kommunikationskanal - Chat

Fall K: Spielbezogene Metakommunikation

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
K	1	285	Ja, also zwischendurch über Spielsituationen, Verbesserungen, (...)	Unterhaltung über aktuelles Spiel, Verbesserungsvorschläge werden gemacht	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge
K	1	285	(...), Kritiken. (...)	Unterhaltung über das Spiel, Kritik wird geäußert	Kommunikation über das Spiel - Kritik
K	1	285-286	Ja, also zwischendurch über Spielsituationen, Verbesserungen, Kritiken. Also permanent über das Spiel was gerade gespielt wird oder gespielt worden ist.	Unterhaltung über aktuelles Spiel, Spielverlauf wird durchgegangen	Kommunikation über das Spiel - Durchgehen des Spielverlaufs
K	1	291-295	Also eigentlich werden Strategien währenddessen entworfen, vorher eine Gruppenbesprechung oder so was gibt's eigentlich nicht. Das haben wir nie für nötig gehalten. Vielleicht wärs dann ab und an ein bisschen besser gelaufen hätte man das von Anfang an besser geplant wie man die Strategie anwendet damit man die andern besiegt, aber grundsätzlich geht's nur um den Spass.	keine Gruppenbesprechung vor dem Spiel, Strategien während dem Spiel entworfen, es geht vordergründig um den Spaß	Strategien im Spiel - Währenddessen besprochen
K	2	261-263	Ja, vorher, es ist eine gewisse Vorfreude, dass man spielen kann und danach ist es halt so eine Nachbesprechung, so an der Stelle hätt ich dich fast gehabt oder so, oder wenn das nicht gewesen wäre hätten wir gewonnen. Man geht das dann noch mal durch (...)	Nach dem Spiel Unterhaltung über Spielverlauf	Kommunikation über das Spiel - Durchgehen des Spielverlaufs

K	2	261-263	Ja, vorher, es ist eine gewisse Vorfreude, dass man spielen kann und danach ist es halt so eine Nachbesprechung, so an der Stelle hätte ich dich fast gehabt oder so, oder wenn das nicht gewesen wäre hätten wir gewonnen. Man geht das dann noch mal durch (...)	Nach dem Spiel hervorheben besonderer Spielmomente	Kommunikation über das Spiel - Anekdoten
K	2	263-265	Vielleicht wenn es sehr klar ausgegangen ist, dass man es noch mal seinen Gegnern reindrückt spaßhalber, aber das ist es im Prinzip.	Kritisieren der schlechten Strategie der Gegner auf humorvoller Ebene	Kommunikation über das Spiel - Kritik
K	2	268-270	Grad bei strategiebetonten Spielen ist es wichtig, dass jeder seine Aufgabe erfüllt, an der richtigen Stelle steht und da muss dann auch das Timing stimmen. Also das wird schon besprochen und dann auch durchgezogen.	Vor dem Spiel Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen
K	2	272-274	(...) und dann versucht man zu schauen, wo waren jetzt die eigenen Fehler oder was ist gut gelaufen oder was haben die anderen gut gemacht und so zerlegt man das dann ein bisschen. Grad, wenn man verloren hat macht man sich Gedanken darüber was man besser machen könnte.	Reflektieren der eigenen Fehler und Erfolge um sich zu verbessern	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge

K	3	172, 179- 183	Vorher weniger, eben nur diese kleine Taktik-Besprechung. [...] Ja, es wird sowohl die Strategie besprochen als auch das ganze Verhalten. Das ist zwischendurch ja bisschen schwer zum Beispiel zu so sagen, wir treffen uns an dem Punkt um dann von dort einen Angriff zu beginnen, da ist es dann ein bisschen umständlich, wenn der andere länger zu dem Punkt braucht oder vielleicht noch vom Gegner gestört oder überrannt wird dazwischen, da sind eben die Schwierigkeiten, mit denen man zu kämpfen hat.	Vor dem Spiel Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen
K	3	172- 174	Nachher kommentieren wir halt die genialen Spielzüge der anderen so, boah, der Angriff mit dem und dem war ja genial oder da hast du mich so was von erwischt.	Nach dem Spiel hervorheben besonderer Spielmomente	Kommunikation über das Spiel - Anekdoten
K	3	174- 175, 190- 193	Meistens eben Komplimente machen fürs strategische Können der anderen oder Eingestehen der eigenen Fehler. [...] . Aber auch nur so oh, das hast du aber gut gemacht, das hast du dir gut ausgedacht. Ich bin meistens am Anfang ziemlich schnell unterwegs und kann meine Armeen ganz gut aufbauen und die anderen Spieler am Anfang sehr gut behindern und da wird eben meine Aufbau-Strategie zeitweise bewundert.	Komplimente für strategisches Können	Kommunikation über das Spiel - Lob
K	3	174- 175	Meistens eben Komplimente machen fürs strategische Können der anderen oder Eingestehen der	Reflektieren der eigenen Fehler um sich zu verbessern	Kommunikation über der Spiel - Kritik

			eigenen Fehler.		
K	4	243-245	Das kommt wieder ganz aufs Spiel an. Bei den meisten Spielen, also die strategischen Spiele wo man vorher viel planen muss, da wird vorher besprochen wie wir das angehen und im Spiel selbst versuchen wir wenig zu planen und diese Strategie umzusetzen (...)	Vor dem Spiel Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen
K	4	245-248	(...) und nach dem Spiel wird ein Resümee gezogen, was ist gut gelaufen, was ist schlecht gelaufen, da bleiben wir meist bei inhaltlichen Themen vom Spiel und unterhalten uns über die Spiele-Themen und wie wir es das nächste Mal besser machen können.	Nach dem Spiel Unterhaltung über Spielverlauf	Kommunikation über das Spiel - Durchgehen des Spielverlaufs
K	4	245-248	(...) und nach dem Spiel wird ein Resümee gezogen, was ist gut gelaufen, was ist schlecht gelaufen, da bleiben wir meist bei inhaltlichen Themen vom Spiel und unterhalten uns über die Spiele-Themen und wie wir es das nächste Mal besser machen können.	Reflektieren der eigenen Fehler und Erfolge um sich zu verbessern	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge
K	5	211-213	Also vor dem Spiel wird nur ausgemacht wer mit wem spielt und es werden in den Teams Taktiken besprochen und nach dem Spiel setzen wir uns zusammen und reflektieren und diskutieren über Spielzüge und dergleichen.	Nach dem Spiel Unterhaltung über Spielverlauf	Kommunikation über das Spiel - Durchgehen des Spielverlaufs

K	5	211-213, 216-218	Also vor dem Spiel wird nur ausgemacht wer mit wem spielt und es werden in den Teams Taktiken besprochen und nach dem Spiel setzen wir uns zusammen und reflektieren und diskutieren über Spielzüge und dergleichen. [...] Ja, es werden vor Spielbeginn Strategien besprochen und grundsätzlich halten sich die Teammitglieder daran, weil nur das führt dann zum Erfolg sich alle zusammenreißen und die Strategie ausspielen, die vorher ausgemacht wurde.	Vor dem Spiel Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen
K	5	222-224	Ja, es wird über die eigene und die gegnerische Strategie reflektiert, weil ich höre ich das ganz gerne um etwas daraus zu lernen, damit ich beim nächsten Mal besser spiele oder weniger Fehler mache.	Reflektieren der eigenen und der gegnerischen Strategien um sich zu verbessern	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge
K	5	224-225	Natürlich werden auch ganz schlechte Strategien ausgelacht und die Leute, die sie gespielt haben, werden ein bisschen geärgert.	Kritisieren der schlechten Strategie der Gegner auf humorvoller Ebene	Kommunikation über der Spiel - Kritik
K	5	226-227	Und das Team mit der guten Strategie, das ist auch meistens das Gewinnerteam, das wird dann am heißesten besprochen und gelobt.	Komplimente für strategisches Können	Kommunikation über der Spiel - Lob

K	6	324-328	Ja, vor allem bei Strategiespielen haben wir oft überlegt, wenn wir verloren haben, was wir besser machen können beziehungsweise haben wir uns dann, wenns möglich war, die Wiederholung von dem Spiel angeschaut um sich den Gegner anzuschauen, wie der das gemacht hat und sich etwas abzuschauen und dann haben wir versucht uns eine Taktik zu überlegen die ein bisschen erfolgversprechender ist.	Reflektieren der eigenen und der gegnerischen Strategien um sich zu verbessern, Anschauen des Replay	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge
K	6	328-330	Oder wenn man gewonnen hat, dass man sich natürlich freut und sagt, das war super von dir und dass wir das noch mal so probieren können, weil es so gut geklappt hat.	Komplimente für strategisches Können	Kommunikation über der Spiel - Lob
K	6	334-336	Meistens Ja. Vor allem bei Strategiespielen, weil der ganze Aufbau dann dementsprechend ablaufen muss, da hat dann jeder seine Rolle, weil man dann natürlich versucht so vielseitig wie möglich zu sein im Team.	Vor dem Spiel Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen
K	7	262-267	Aber dann gibt's Spiele, die man Partienweise spielt wie Warcraft 3 oder Starcraft2, das jetzt kommt, da spielst du mal eine Partie und verlierst, dann überlegst du nachher, warum haben wir das eigentlich verloren, dann man sich zum Beispiel das Replay anschauen und kannst dem Gegner zuschauen, was haben die anderes gemacht, so kann man zum Spiel dazulernen,	Reflektieren der eigenen und der gegnerischen Strategien um sich zu verbessern, Anschauen des Replay	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge

			dann bespricht man was kann jeder anderes machen, was könnten wir gemeinsam besser machen.		
K	7	282-286	Wir gehen das aber schon System an. Es gibt eben Spiele, wo das System klar ist oder wenn du solche Strategiespiele schon lang spielst, dann weiß eigentlich schon jeder was er zu tun hat, automatisch. Du weißt schon der Gegner macht das, das heißt ich muss das machen, das ist dann alles schon klar, da muss nicht mehr so viel besprochen werden. Da reden wir nur kurz, ich mach das und das und es ist für alle klar.	Vor dem Spiel kurze Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen
K	8	221-222	Und nachher was war lustig, welcher Spielzug war leiwand, (...)	Nach dem Spiel hervorheben besonderer Spielmomente	Kommunikation über das Spiel - Anekdoten
K	8	222-224	(...) was hätte man besser machen können. Bei Starcraft ist es auch möglich gewisse Aktionen aufzeichnen zu können und sich das nachher anzuschauen und zu analysieren.	Reflektieren der eigenen und der gegnerischen Strategien um sich zu verbessern, Anschauen des Replay	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge
K	8	227-229	Oft ist es aber, dass man sich nicht vorher eine Strategie überlegt, sondern man schaut wie sich das Spiel entwickelt und daraus wird eine Strategie entwickelt und redet sich dann im	Entwicklung des Spiels wird beobachtet und daraus Strategie entwickelt	Strategien im Spiel - Währenddessen besprochen

			Team zusammen wie macht man den Gegner fertig.		
K	9	176-177	Kommt auch darauf an was es war, wenn es ein spannendes eins gegen eins war, kann man nachher den Spielverlauf besprechen (...)	Nach dem Spiel Unterhaltung über Spielverlauf	Kommunikation über das Spiel - Durchgehen des Spielverlaufs
K	9	178-179	(...) oder austauschen was man besser machen könnte. Im Nachhinein das Spiel noch mal analysieren und eben schauen was man besser machen könnte.	Reflektieren der eigenen und der gegnerischen Strategien um sich zu verbessern	Kommunikation über das Spiel - Verbesserungsvorschläge
K	9	189-190	Aber prinzipiell versucht man sich schon an die Strategie zu halten, die vorher ausgemacht wurde, soweit es halt Sinn macht.	Vor dem Spiel Gruppen-Besprechung über Strategie	Strategien im Spiel - Vorher besprochen

Fall L: Kommunikation zur Verknüpfung von Spiel- und Realwelt

FALL	Nr.	Zeile	Paraphrase	Generalisierung	Reduktion auf Kategorie
L	1	307-308	Räumlich getrennt werden sie nicht, wir haben nur einen großen Raum, wo wir das machen.	keine räumliche Trennung möglich, nur ein großer Raum vorhanden	Räumliche Trennung der Teams - keine
L	1	308-312	Die Teams werden gerecht eingeteilt. Aber dadurch, dass wir oft miteinander spielen kennen wir die Fähigkeiten, die der andere hat und da wird dann schon geschaut, dass es circa gleich gute Teams sind, damit das Spiel länger dauert beziehungsweise es auch spannender wird. Weil wenn jetzt einer über den anderen drüber fährt machts ja auch keinen Spaß.	gerechte Einteilung auf der LAN-Party, geht schnell, weil die Spieler die Fähigkeiten des anderen gut kennen	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN

L	1	308-312	Die Teams werden gerecht eingeteilt. Aber dadurch, dass wir oft miteinander spielen kennen wir die Fähigkeiten, die der andere hat und da wird dann schon geschaut, dass es circa gleich gute Teams sind, damit das Spiel länger dauert beziehungsweise es auch spannender wird. Weil wenn jetzt einer über den anderen drüber fährt machts ja auch keinen Spaß.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten, weil es sonst keinen Spaß macht	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung
L	1	319-321, 323-326	Ja, das hat man ja überall, dass sich der eine über den anderen aufregt, aber das schlichtet sich eh sofort, weil es um nichts geht, außer die Ehre und meistens sind das auch brüderliche Kämpfe, aber das beruhigt sich eh alles ganz schnell. [...] Also wenn man verbissen ist auf ein Spiel und man weiß man kann es, aber das passiert irgendetwas, weil der andere dazwischen funkt gibt's schon Streitereien, aber das hat man eh überall, aber beim nächsten Spiel schaut das schon wieder ganz anders aus, da gibt's keine Streitereien mehr.	kurze Streitereien, die schnell wieder geschlichtet waren, oft unter zwei Brüdern	Emotionale Ebene - kurze Streitereien
L	2	279	Räumlich getrennt nicht.	keine räumliche Trennung	Räumliche Trennung der Teams - keine
L	2	279-282	Die Aufteilung an sich wird vorher abgesprochen, wir schauen schon drauf, dass es eher ausgeglichen ist, weil sonst macht es keinen Sinn, wenn das eine Team das andere komplett abschießt und das ist kein Spaß. Wenn es knapp ist und es immer für das oder andere Team gut ausgehen könnte, das ist das was die Spannung ausmacht.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten, weil es sonst keinen Spaß macht und außerdem die Spannung steigert	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung

L	2	286-289	(...) aber ansonsten wird das abgesprochen oder wenn eh alle gleich gut oder gleich schlecht sind, dann ergibt sich das daraus, wie man zusammen sitzt, halt damit man seinen Gegner nicht schräg neben sich sitzen hat und dem auf den Bildschirm schauen kann.	gerechte Einteilung auf der LAN-Party oder Einteilung nach der Sitzordnung	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN
L	2	291-294	Streit nicht, ich sag mal große Reaktionen schon, aber nicht so dass man sich auf persönlicher Ebene wegen dem Spiel streitet, so dass irgendwer sich ärgert und man Tasten aus der Tastatur fliegen sieht ist schon vorgekommen (lacht), das ist dann momentaner Ärger, aber es wird nie direkt auf den Gegner losgegangen.	Ärger wegen dem Spiel, aber nicht gegen Person(en)	Emotionale Ebene - Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel
L	2	296	Aber Streit, nie.	Kein Streit	Emotionale Ebene - kein Streit
L	3	197-200	Die Teams werden auf alle Fälle räumlich getrennt, weil wir da ja anfänglich Schwierigkeiten hatten mit der internen Kommunikation im Team, weil niemand die Chatfunktion gelesen hat (lacht) beziehungsweise, weil sie im Kampf-Gewirr untergegangen ist.	Räumliche Trennung wegen Kommunikation	Räumliche Trennung der Teams - Trennung
L	3	200-203	Und wir schauen sehr drauf, dass die Teams ausgewogen sind, weil wenn irgendeine Seite stärker oder schwächer ist, dann ist es einerseits den Schwächeren gegenüber sehr unfair und für die ist es dann nur frustig oder sehr fad. Also wir achten sehr auf das Können und die Spielerfahrung des einzelnen.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten, weil es sonst keinen Spaß macht und langweilig ist	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung

L	3	205-209	Von den vorhergehen Spielen wissen wir wer am stärksten spielt und die stärksten Spieler sind auf jeden Fall in getrennten Teams, dann schauen wir wer von den übrigen Leuten circa gleich stark spielt, die werden dann auch wieder in getrennte Teams gesteckt, das ist dann relativ egal ob die jetzt dem oder zu dem gehen, das machen wir dann abwechselnd, so ich hab mit dem das letzte Mal gespielt also spiele ich jetzt mit dem, und so weiter halt.	gerechte Einteilung auf der LAN-Party, geht schnell, weil die Spieler die Fähigkeiten des anderen gut kennen	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN
L	3	213-215	Ich kann mich an keine erinnern. Wir sind ja eine Familie beziehungsweise langjährige Freunde, wir verstehen uns alle gut, deswegen streitet man wegen so was nicht. Das ist ja nur ein Spiel.	kein Streit, weil sich alle lange und gut kennen und es nur es Spiel ist	Emotionale Ebene - kein Streit
L	4	280-284	Bei den LAN-Partys weiß man ja schon immer vorher was gespielt wird, bei Ego-Shootern ist das zwei und zwei, also zwei Spieler gegen zwei andere, da gibt's schon von vornherein Teams, weil sich die zwei Spieler aufeinander einspielen müssen oder auch wenn fünf gegen fünf gespielt wird, steht schon vorher die Gruppeneinteilung fest und demnach wird das dann gehandhabt.	Teams stehen lange vor der Party fest und spielen sich ein	Teameinteilung - Fixe Teams
L	4	301-306	Wenn wir privat LAN-Party machen und da geht's nur darum, dass eine Gruppe aufgeteilt wird unter Freunden in zwei Teams, dann versuchen wir das schon räumlich zu trennen, aber auf den größeren LAN-Partys wo man als gemeinsame Gruppe hingeh, da sitzt man dann eben den Gegnern gegenüber, das kann man dann nicht entscheiden, weil man auf einem fixen Standort sitzt, aber bei privaten versuchen wir das schon.	bei kleinen Teams räumliche Trennung	Räumliche Trennung der Teams - Trennung

L	4	327-329	Aber genauso wie es im Freundeskreis zu Streitereien kommen kann, kanns auch im Spiel zu Streitereien kommen, aber das ist eher die Seltenheit unter Freunden.	Streit kommt so gut wie nie vor	Emotionale Ebene - kein Streit
L	5	192-196	Bei unseren ersten LAN-Partys hat das so ausgeschaut, dass wir alle in einem Raum in einem Raum zusammen gesessen sind und die Teams per Chat miteinander kommuniziert haben. Das hat natürlich den Spielfluss beeinflusst und hat nicht so gut funktioniert. Deshalb sind wir dazu übergegangen die Teams räumlich zu trennen, damit man sich im Team besser abreden kann für Angriff und Verteidigung.	Räumliche Trennung wegen Kommunikation, bei ersten LAN-Partys noch keine räumliche Trennung	Räumliche Trennung der Teams - Trennung
L	5	231-236	Grundsätzlich versuchen wir unsere Teams ausgeglichen zu gestalten. Das funktioniert so, dass die Spieler, die das Spiel am besten können einmal getrennt werden, und dann wird noch mal aussortiert wer hat schon Erfahrung in dem Spiel oder in ähnlichen Spielen. Man schaut halt, dass es ausgeglichen ist, aber so genau kann man das eh nie machen, weil es gibt Spieler die beim Spielen einfach schneller dazu lernen als andere und schneller besser werden, deshalb ist es oft schwer einzuschätzen wer wie gut ist.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten, aber trotzdem Lerneffekt einiger Spieler, die das Spiel selten spielen, nicht vorhersehbar	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung

L	5	231-236	Grundsätzlich versuchen wir unsere Teams ausgeglichen zu gestalten. Das funktioniert so, dass die Spieler, die das Spiel am besten können einmal getrennt werden, und dann wird noch mal aussortiert wer hat schon Erfahrung in dem Spiel oder in ähnlichen Spielen. Man schaut halt, dass es ausgeglichen ist, aber so genau kann man das eh nie machen, weil es gibt Spieler die beim Spielen einfach schneller dazu lernen als andere und schneller besser werden, deshalb ist es oft schwer einzuschätzen wer wie gut ist.	gerechte Einteilung auf der LAN-Party	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN
L	5	242-245	Nein, es ist noch nie zu einem Streit gekommen. Es wäre auch völlig unsinnig, weil es jeder Spieler selbst in der Hand hat zu gewinnen oder zu verlieren, das hängt nicht vom Gegner ab, sondern wie man sich selbst aufbaut. Außerdem kommen nur Freunde zu unseren LAN-Partys und da nimmt keiner das Spiel so ernst, dass man sich ärgern müsste.	kein Streit, weil sich alle lange und gut kennen und es nur es Spiel ist	Emotionale Ebene - kein Streit
L	5	246-248	Es kann natürlich vorkommen, dass jemand einen kleinen Wutausbruch hat oder kleinen Sticheleien ausgesetzt wird, aber es ist grundsätzlich bei uns schon so, dass die Verlierer ihre Niederlage akzeptieren und man hofft einfach bei der nächsten Chance auf mehr Glück.	Wutausbrüche kommen vor, aber grundsätzlich akzeptieren Verlierer Niederlage	Emotionale Ebene - Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel
L	6	334-345	Also bei meiner Gruppe, dadurch dass wir selten gegeneinander spielen hat sich die Frage für uns nie wirklich gestellt, weil wir eigentlich immer zusammen spielen.	Keine Teams, gemeinsames spielen	Teameinteilung - Gemeinsam Spielen
L	6	347-349	Bei der anderen LAN-Partie, da schaut man natürlich schon, dass die Teams gleich stark aufgeteilt sind, also gleich viele erfahrene und unerfahrene Spieler in einem Team.	gerechte Einteilung auf der LAN	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN

L	6	347-349	Bei der anderen LAN-Partie, da schaut man natürlich schon, dass die Teams gleich stark aufgeteilt sind, also gleich viele erfahrene und unerfahrene Spieler in einem Team.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung
L	6	363	Also Streit hats nie wirklich gegeben.	Kein Streit	Emotionale Ebene - kein Streit
L	7	293-294	Wenn wir uns treffen, dann zum gemeinsamen Spielen, also wir gegen irgendwelche anderen Leute im Internet.	Keine Teams, gemeinsames spielen	Teameinteilung - Gemeinsam Spielen
L	7	302	Ich hab noch nie mit wem gestritten wegen einem Computerspiel.	Kein Streit	Emotionale Ebene - kein Streit
L	7	302-304	Dass sich jemand über sich selbst ärgert kommt aber schon vor. Das kommt immer aufs Spiel an, wie energisch man dabei ist.	Ärger wegen dem Spiel, aber nicht gegen Person(en)	Emotionale Ebene - Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel
L	8	241-244	Die Einteilung ist eben, dass man schaut, dass schlechtere Spieler mit guten zusammen spielen, damit auch der Spielspaß da ist. Außerdem macht die faire Teameinteilung das Spiel ja auch interessanter, weil wenn immer nur ein Team gewinnt, dann braucht man gar nicht spielen, weil man möchte ja selber auch den Reiz auskosten zu gewinnen.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten um das Spiel interessanter zu machen	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung
L	8	241-242	Die Einteilung ist eben, dass man schaut, dass schlechtere Spieler mit guten zusammen spielen, damit auch der Spielspaß da ist.	gerechte Einteilung auf der LAN-Party	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN
L	8	244-245	Ja und wir trennen die Teams räumlich.	räumliche Trennung	Räumliche Trennung der Teams - Trennung

L	8	247-251	Nein. Aber Wutausbrüche schon, wenn etwas nicht funktioniert hat. Zum Beispiel man baut etwas und der zerfetzt dir das während dem Bau und ist man natürlich nach dem fünften Mal schon ur aggressiv, aber ist immer so, dass man das mit Humor nimmt, das ist nicht so, dass das reine Wut ist, man hat immer noch im Hinterkopf, dass es Spaß ist und dass das die Freunde sind und nicht irgendjemand, der dich schikanieren will.	Ärger wegen dem Spiel, aber nicht gegen Person(en), da immer der Spaß im Vordergrund steht	Emotionale Ebene - Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel
L	9	196-197	Ja, es soll dann schon fair sein, deswegen machen wir auf jeden Fall ausbalancierte Teams, dass es so ausgeglichen wie möglich ist, also es sollte schon fair sein.	Bemühung die Teams so fair und gerecht wie möglich zu gestalten	Teameinteilung - Faire/Ausgelichene Einteilung
L	9	199-200	Je nach Spielerfahrung, das weiß man dann eh schon wer was kann und wer was nicht kann und das kann man dann danach einteilen, da gibt's auch meistens keine Probleme.	gerechte Einteilung auf der LAN-Party	Teameinteilung - Einteilung auf der LAN
L	9	208-209	Da geht das schwer, aber da ist dann die Teameinteilung auch so wie die Leute sitzen, also die, die nebeneinander sitzen sind meistens ein Team.	keine Trennung möglich	Räumliche Trennung der Teams - keine
L	9	214	Aber auf einer LAN-Partys eher weniger, das gibt's eigentlich nicht, (...)	kein Streit	Emotionale Ebene - kein Streit
L	9	224-228	Aber es ist klar, dass man sich mal ärgert, auch auf LAN-Partys. Da gabs auch mal einen der seine Tastatur zerstört hat, das war bei Need for Speed, der hat die ganze Zeit geführt und ist in der letzten Runde ausgeschieden und hats halt nicht ganz gepackt, dass er es versaut hat und hat mit der Hand drauf geschlagen und da sind die Tasten rausgesprungen.	Ärger wegen dem Spiel, aber nicht gegen Person(en)	Emotionale Ebene - Emotionale Ausbrüche gegen das Spiel

LEBENS LAUF

Persönliche Daten

Name: Angelika Hofer Bakk.

Geburtsdaten: 17.01.1985, Wien

E-Mail: angelika_hofer@gmx.net

Staatsbürgerschaft: Österreich

Bildungsgang

1991 – 1995: 4 Jahre Volksschule in der Volksschule, St.Marien, 1060 Wien

1995 – 2003: 8 Jahre Bundesgymnasium Amerling, 1060 Wien

2003: Matura am Bundesgymnasium Amerling, 1060 Wien

Beginn des Studiums der Publizistik- und Kommunikationswissenschaft an der Universität Wien

März 2008 Abschluss des Bakkalaureats der Publizistik- und

Kommunikationswissenschaften, Beginn des weiterführenden Magisterstudiums

Bisherige berufliche Tätigkeiten:

Juli 2003: 1-monatiges Praktikum bei OMV Solutions

Juli 2005: 1 Wöchige Aushilfstätigkeit bei Baxter

August –September 2006: 2-monatiges Praktikum bei OMV Exploration & Production (interne PR)

April 2007 – März 2008 Aushilfsweise PR- Assistenz bei Network.co.at Gmbh

Juli 2008: 3 Wochen Urlaubsvertretung (Sekretariat) bei Network.co.at Gmbh

Seit September 2009 Bürotätigkeit bei Ing. (FH) Andreas Töglhofer